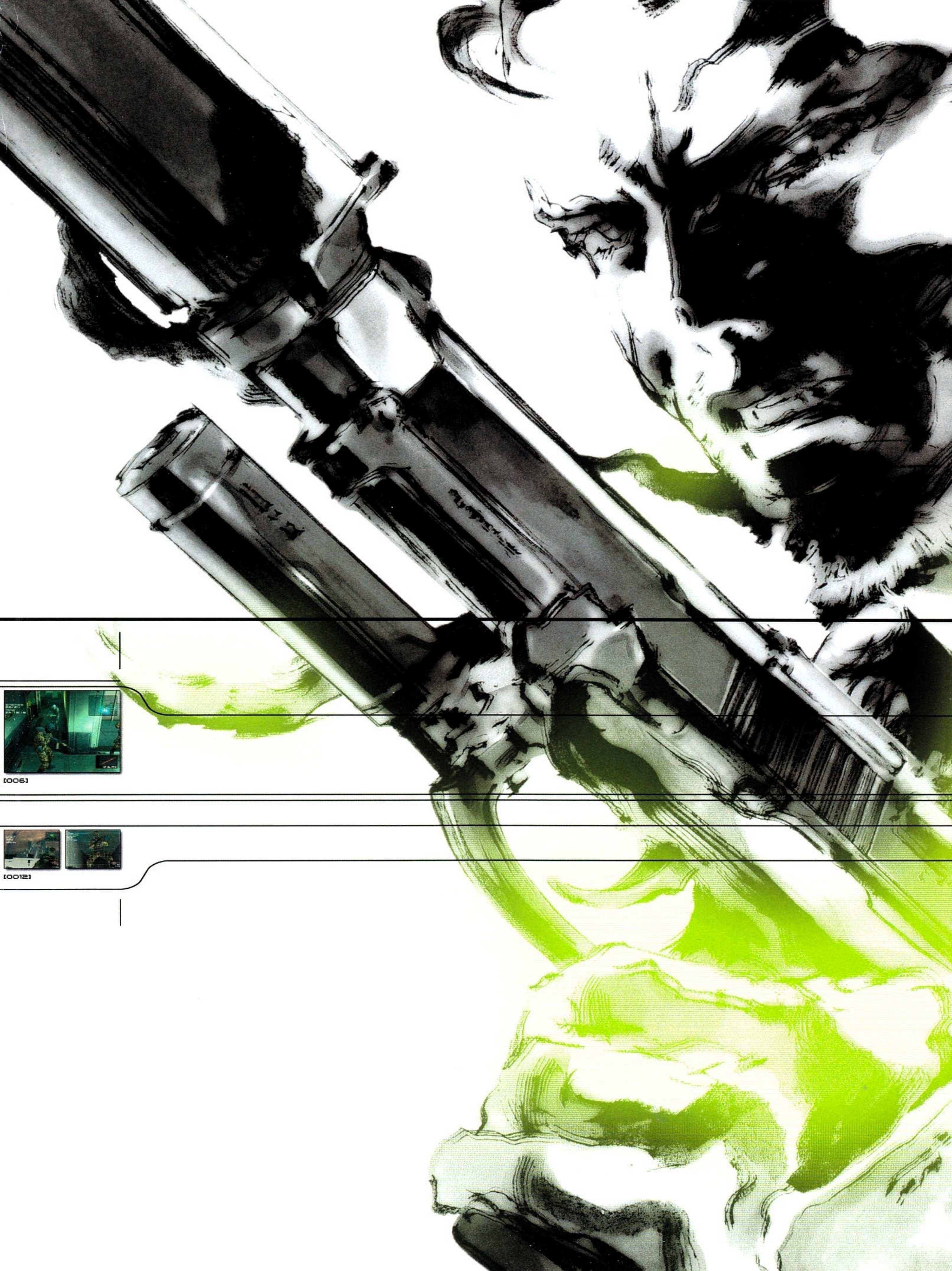


4/2003
11. Jahrgang / Ausgabe 114
Österreich € 3,80 / Schweiz sfr 6,50 / BeNeLux € 4,00 / Italien € 4,60 / Spanien € 4,60
€ 3,35
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
Gamecube
Xbox
Playstation 2
GBA
Horror hautnah
SILENT HILL 3
Gespielt: PS2-Schocker ohne Kompromisse
Mehr Features, mehr Spaß
METROID PRIME
Besser als das US-Original: XXL-Test der PAL-Version
GBA SP
Licht ins Dunkel: Nintendos Handheld im Praxistest
ENTER THE MATRIX
Brandneue Infos zum Action-Inferno im Cyberspace:
Das Spiele-Ereignis des Jahres für PS2, Xbox & Gamecube
4 198044 103354 04


07. 03. 2003 !
KONAMI
XBOX
MISSION INFO:
[001]
[002] [003]
[004]
[007]
[008] [009]
[0010]
METAL GEAR®, METAL GEAR SOLID®, SONS OF LIBERTY™ AND SUBSTANCE™ ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC.
©1987 2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
MICROSOFT, XBOX, AND THE XBOX LOGOS ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.
» WWW.KONAMI-EUROPE.COM
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SUBSTANCE
DEMNÄCHST AUCH FÜR PC !



[006]
[0012]





Geburtswehen

Nun ist es also in Deutschland so weit: Nach dem Ende der glücklosen Dreamcast-Konsole spielen wir endlich wieder online. Und auch diesmal übernimmt Sega eine Vorreiter-Rolle – zusammen mit Nintendo. Dank "Phantasy Star Online Episode 1&2" (veröffentlicht der japanische "Sonic"-Konzern) und Analog-Modem respektive Breitband-Adapter (liefert BigN) dürfen Gamecube-Fans ab 7. März erste Erfahrungen mit dem Medium Internet machen. Ohne großen, monatelangen Medien-Hype liegen dann Hard- und Software in den Händlerregalen, bereit für den großen Käuferansturm. Doch so ganz scheinen Nintendo nicht vom Online-Erfolg überzeugt zu sein: Abseits des Action-Rollenspiels ist längere Zeit nichts in Sicht, die Unterstützung BigNs reduziert sich auf das Bereitstellen der notwendigen Peripherie – alles andere als eine von langer Hand vorbereitete WWW-Offensive. Immerhin haben auch 'Nicht-Breitband-Vernetzte-Hinterwäldler' die Chance, mit dem Analog-Modem Internet-Spaß zu erleben. Für die Spieleentwickler bedeutet dies allerdings einen deutlichen Mehraufwand, schließlich müssen ihre Produkte mit beiden Hardware-Erweiterungen optimal harmonieren.

Konkurrent Microsoft verfolgt eine andere Strategie: Xbox Live ist seit Wochen in aller Munde (Deutschland-Start 14. März), Online-fähige Software liegt schon länger im Handel und die breite Unterstützung der Spielehersteller lässt hoffnungsvoll in die Zukunft blicken. Der Haken an der Sache: Während DSL-Surfer zurzeit nur den moderaten Preis für das Starter-Kit bezahlen, schauen Nicht-Breitband-Kunden in die Röhre. Wer von Letzteren in den Genuss spannender Internet-Duelle kommen will, muss sich einen DSL-Zugang besorgen – und der kostet immer noch ein hübsches Sümmchen. Angesichts der geringen Zahl installierter Breitband-Anschlüssen eine mehr als missliche Situation.

Und was macht der dritte im Konsolen-Bunde? Branchenführer Sony hält sich mit konkreten Deutschland-Plänen zurück. Nach unserer Einschätzung dürft Ihr im Frühsommer mit Eurer PS2 in die unendlichen Internet-Weiten starten – falls Ihr über einen Breitband-Anschluss verfügt.



"Midnight Club 2"
(Take 2, 2003)

Obwohl das Online-Spiel auf Xbox und Gamecube gut funktioniert (siehe unsere Erfahrungsberichte ab Seite 28), fehlt momentan der zündende Funke: Nintendo mangelt es an Software – wie wär's denn z.B. mit "Mario Kart"-Internet-Duellen? – und Microsoft wird durch die 'Breitband-Bremse' gehemmt – warum kein Subventions-Modell à la 'Ich hole mir einen DSL-Anschluss und bekomme die Xbox als Dreingabe'? Die Online-Zukunft ist so ungewiss wie spannend – mit MAN!AC bleibt Ihr am Puls der Zeit.

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 4. April 2003.
Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Neben "Enter the Matrix" (ab Seite 8) stehen dieses Jahr noch weitere Umsetzungen von Kinofilmen in den Startlöchern.
Wie steht Ihr zum Thema Filmlizenzen? Freut Ihr Euch auf die Versoftung Eures Lieblingsstreifens oder schaudert Ihr bei der Vorstellung, Euer Leinwandheld könnte bei der Umsetzung im Videospiel-Mittelmaß enden?

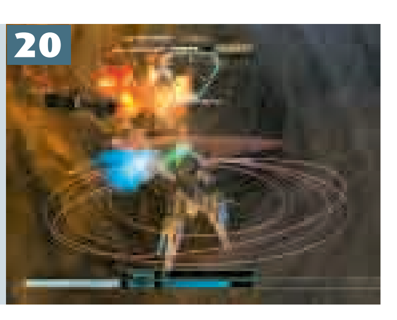
MAN!AC-MEINUNG NR. 6

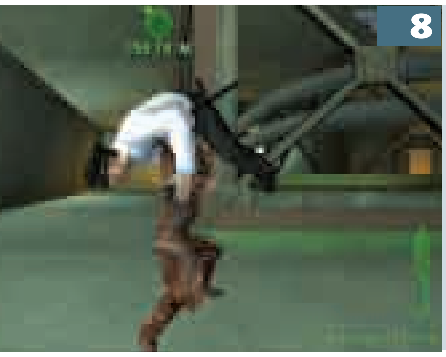
- (A) Als echter Fan kaufe ich auch ein mäßiges Spiel.
- (B) Film-Adaptionen interessieren mich nicht die Bohne.
- (C) Mir ist die Lizenz egal, Hauptsache das Spiel ist gut!

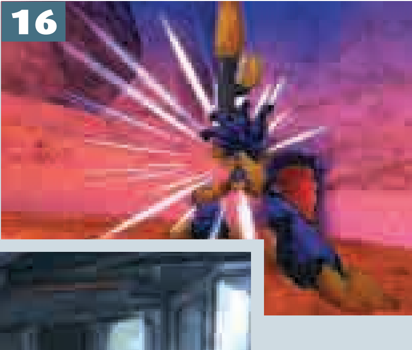
Ich besitze

◯ PS2 ◯ Xbox ◯ NGC ◯ GBA

INHALT


20
Rückkehr auf den zukünftigen Mars: Mit Zone of the Enders: The 2nd Runner setzt Konami ihre famose Mech-Serie im Cel-Shade-Look fort.


8
Vom Leinwand-Wunder zum Action-Knüller für alle Konsolen: Wir haben Shinys mit Hochspannung erwartetes Enter the Matrix ausführlich angespielt.


16
Um den halben Erdball nach Las Vegas: MAN!AC wirft einen Blick auf die THQ-Highlights 2003.


24
ScFi-Krieg auf der Xbox: Alle Fakten zur kommenden Ego-Shooter-Revolution Halo 2.


12
Angespielt und für gruselig befunden: Erste Praxiserfahrungen mit Silent Hill 3 versprechen äußerst schaurige Stunden.

PREVIEWS

8 Enter the Matrix
Reisebericht aus der virtuellen Realität: MAN!AC war in London und liefert brandheiße Infos zur aufwändigsten Film-Adaption aller Zeiten.

12 Silent Hill 3
Die Angst geht um: Valium gestärkt wagen wir den Abstieg in die Horror-Hölle. Kann Episode 3 den furchteinflößenden Vorgängern das Wasser reichen?

14 Fear Effect Inferno
Knallharte Schönheiten: Eidos' Anime-Kämpferinnen fahren zur Hölle.

16 Alter Echo, MotoGP 2, Splashdown 2, Tak and the Power of Juju
Von Glücksspielen und neuem Zockerfutter: THQ lud zur Produktpräsentation nach Las Vegas ein und führte kommende Highlights vor.

19 Warhammer 40.000: Fire Warrior
Endzeit-Stimmung: Vielversprechende Ego-Ballerei im Weltraum.

20 Zone of the Enders: The 2nd Runner
Roboter-Aufmarsch: Wir haben in das PS2-Spektakel reingespielt.

22 1080° Avalanche, F-Zero GC
Nintendo gibt mit den Fortsetzungen zweier rasanter N64-Klassiker Gas.

24 Halo 2
Auf dem Weg zum Genre-Thron: Neues vom Nachfolger des Xbox-Hits.

26 Kurz-Previews
Baphomets Fluch 3, Dungeons & Dragons Heroes, Evil Dead: A Fistfull of Boomstick, Gunfighter 2: The Legend of Jesse James, War of the Monsters, XGRA

78 Legend of the Star Medal
Namcos Knuddel-Kater Klonoa versucht sich als Action-Adventure-Held.

AKTUELL

32 Nachrichten: Neuheiten aus der Industrie.

FEATURES

28 Action im Internet
Xbox Live legt los: Was erwartet Euch bei Microsofts DFÜ-Debüt?

30 Würfeln im Internet
Überraschungscoup: alles Wissenswerte zum Gamecube-Onlinestart.

34 Big Blue Box Diaries, Teil 13: Oh mein Gott, es lebt!
Im Eiltempo: Die "Fable"-Macher kommen zügig mit ihrem Baby voran.

SERVICE

22 Handheld: Kleiner Wicht ganz groß – der neue GBA SP
84 Second Hand: Kleinanzeigen
86 Leserbriefe: Das habt Ihr zu sagen
88 Know-How: Gamecube-Importe mit dem Freeloader
89 Peripherie-Tests: Zubehör für Eure Konsolen
90 Last Resort: Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen
94 Player's Guide: Die Sims
96 Player's Guide: Mortal Kombat: Deadly Alliance

RUBRIKEN

3	Editorial	93	Abo/Nachbestellung	98	Inserenten
38	So werten wir	98	Impressum	98	Vorschau

PAL-TESTS

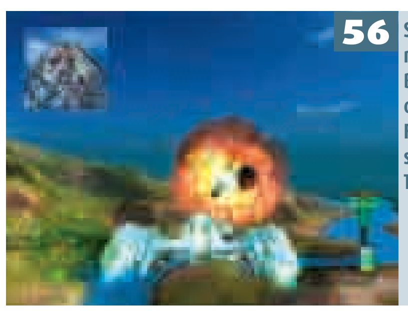
82	Bomberman Max 2	Geschicklichkeit	GBA
83	Crash Bandicoot 2: N-Tranced	Jump'n'Run	GBA
54	Dakar 2	Rennspiel	PS2, Gamecube
65	Dark Angel	Action	Xbox
40	Devil May Cry 2	Action	PS2
69	Disney Sports Fußball	Sportspiel	Gamecube
72	Dr. Muto	Jump'n'Run	PS2, Xbox, Gamecube
74	DTM Race Driver Director's Cut	Rennspiel	Xbox
67	Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends	Action	PS2
69	Evolution Skateboarding	Sportspiel	PS2, Gamecube
69	Evolution Snowboarding	Sportspiel	Gamecube
70	Evolution Worlds	Rollenspiel	Gamecube
75	Final Fantasy Origins	Rollenspiel	PSone
65	Fisherman's Challenge	Sportspiel	PS2
74	Herr der Ringe, Der: Die zwei Türme	Action	Xbox
64	Indiana Jones und die Legende der...	Action-Adventure	Xbox
82	ISS Advance	Sportspiel	GBA
62	Jurassic Park Operation Genesis	Strategie	PS2
80	Legend of Zelda, The: A Link to the Past	Action-Adventure	GBA
53	Lotus Challenge	Rennspiel	Xbox
76	Metal Gear Solid 2 Substance	Action-Adventure	PS2, Xbox
44	Metroid Prime	Action-Adventure	Gamecube
75	Mystic Heroes	Action	PS2
58	NBA 2K3	Sportspiel	PS2, Xbox, Gamecube
66	NFL 2K3	Sportspiel	PS2, Xbox, Gamecube
59	NFL Fever 2003	Sportspiel	Xbox
67	NHL 2K3	Sportspiel	PS2, Xbox
47	Pac-Man World 2	Jump'n'Run	PS2
60	Panzer Dragoon Orta	Action	Xbox
81	Phantasy Star Chronicle	Rollenspiel	GBA
43	Phantasy Star Online Episode 1&2	Rollenspiel	Gamecube
71	Pride FC	Beat'em-Up	PS2
48	Rayman 3: Hoodlum Havoc	Jump'n'Run	PS2, Xbox
67	Silent Hill 2 Director's Cut	Action-Adventure	PS2
81	Sonic Advance 2	Jump'n'Run	GBA
55	Sonic Mega Collection	Oldiesammlung	Gamecube
75	Spongebob Squarepants: Return of...	Jump'n'Run	PS2
59	Star Wars: Clone Wars	Action	PS2
50	Steel Battalion	Action	Xbox
71	Summoner: A Goddess Reborn	Rollenspiel	Gamecube
52	Super Monkey Ball 2	Geschicklichkeit	Gamecube
82	Super Puzzle Fighter 2 Turbo	Geschicklichkeit	GBA
49	Sword of the Samurai	Beat'em-Up	PS2
73	Vexx	Jump'n'Run	Xbox
83	Virtua Tennis	Sportspiel	GBA
63	Whirl Tour	Sportspiel	PS2
68	World Racing	Rennspiel	Xbox
56	Yager	Action	Xbox

IMPORT-TESTS

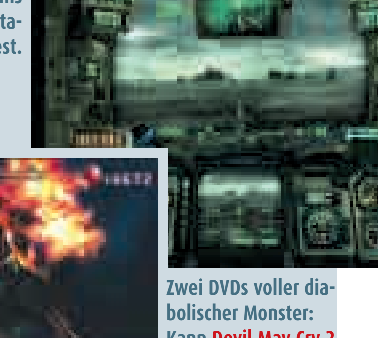
36	Gun Survivor 4: Biohazard	Action	PS2
34	Skies of Arcadia Legends	Rollenspiel	Gamecube



44 Das Gamecube-Meisterwerk schlägt in PAL-Gefilden auf: Erfahrt im ausführlichen Test, warum das deutsche **Metroid Prime** das Original noch übertrifft.



56 SciFi-Schießerei mit Heimat-Bonus: **Yager** hält die deutsche Fahne hoch und stellt sich zum Test.



50 Wo dieser Mech hinstampft, bebt die Erde: Capcoms bombastisches Xbox-Spektakel **Steel Battalion** im Test.

40 Zwei DVDs voller diabolischer Monster: Kann **Devil May Cry 2** seinen famosen Vorläufer toppen?



36 Überraschend gut: Capcom gelingt es, mit **Gun Survivor 4: Biohazard** den miserablen Ruf der Vorgänger abzuschütteln.

Wenn du wüsstest, dass dieses Kind
aufwächst, um ein wahnsinniger
Wissenschaftler zu werden, der
einen tödlichen Virus entwickelt,
der die gesamte Menschheit
ausradiert – was würdest du tun ?

Exklusiv für





residentevilzero.co.uk

Eines Tages wird er uns alle in das Reich der Träume schicken

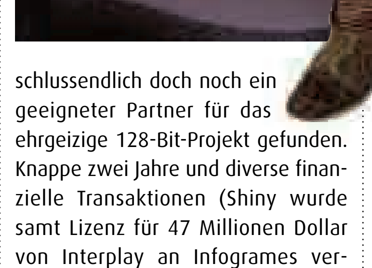
Gehe zurück zu den Anfängen



Enter the Matrix

SciFi-Revolution auf allen Konsolen: Shinys mit Spannung erwartete Kino-Versoftung nimmt konkrete Formen an – wir haben erstmals reingespielt.

Die Geschichte der Film-Adaptionen ist voller Enttäuschungen: Software-Gurken wie die Billig-Ballerei "Men in Black" oder der Vampir-Murks "Blade" ließen selbst hartgesottene Spieler schaudern – schludrige Ausführung gepaart mit ungeeigneten Vorlagen bürgen für digitale Pein der übelsten Sorte. Wenn sich allerdings ein Leinwand-Epos der letzten Jahre perfekt als Videospiel-Zugpferd eignet, dann ist das ohne Zweifel der Zukunfts-Knüller "Matrix". Doch trotz visionärer Technik und kommerziellem Top-Potenzial mussten Fans wie Zocker vergeblich auf eine Konsolen-Version warten. Nachdem die verschrobenen Wachowski-Brüder bei Branchen-Stars wie Bungie ("Halo") oder "Metal Gear Solid"-Vater Hideo Kojima auf taube Ohren stießen, wurde 2001 mit "Earthworm Jim"-Erfinder David Perry schlussendlich doch noch ein geeigneter Partner für das ehrgeizige 128-Bit-Projekt gefunden. Knappe zwei Jahre und diverse finanzielle Transaktionen (Shiny wurde samt Lizenz für 47 Millionen Dollar von Interplay an Infogrames verkauft) später, lichtet sich nun der Geheimniskrämer-Dunst um "Enter the Matrix", das Spiel zum zweiten Kino-Schlager "Matrix Reloaded". Wir waren für Euch in London, haben mit dem Meister persönlich gesprochen (siehe Interview) und durften erstmals selbst Hand an das Action-Spektakel legen.





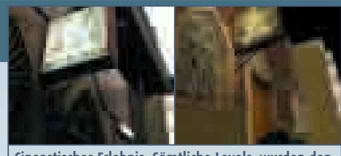
XB Schau' mir in die Augen Kleines: Die Polygon-Modelle der beiden Hauptcharaktere brillieren mit faszinierendem Detailreichtum.

Auserwähltes Duo

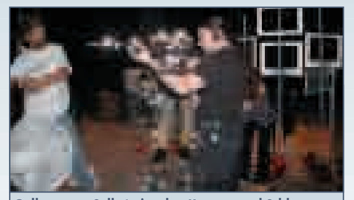
Anhänger von Hollywood-Mime Keanu Reeves müssen jetzt stark sein: Ihr dürft Euch nämlich nicht den schnieken Ledermantel von Hauptfigur Neo überstreifen. Für Kinokenner eine durchaus

Vom Kino-Blockbuster zum digitalen Action-Kracher

Die einzigartige Zusammenarbeit zwischen Shiny und den Machern der "Matrix"-Streifen



Cineastisches Erlebnis: Sämtliche Levels wurden den Original-Settings (links im Bild) nachempfunden.

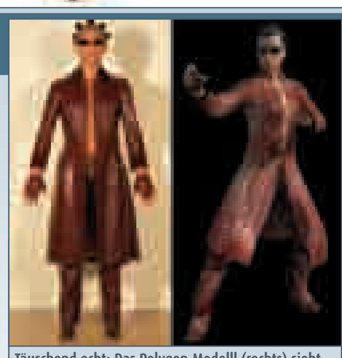


Ballermann: Selbst einzelne Knarren und Schlagwaffen wurden ins Motion-Capturing integriert.



Vorlage für die Entwickler: Gezeichnete Storyboards erklären alle essenziellen Spielszenen.

Müssen viele Entwickler bei Film-Adaptionen auf Ramschmaterial bzw. vage Informationen zurückgreifen, schöpft Shiny bei "Enter the Matrix" aus dem Vollen: So stammt nicht nur die komplette Story von den Erfindern des Leinwand-Vorbilds, sondern auch sämtliche Skizzen, Waffenmodelle und Level-Entwürfe. Außerdem wurden die Darsteller der beiden Hauptcharaktere (Jada Pinkett Smith, Anthony Wong) kurzerhand zu Ganzkörper-Scans verdonnert. Anschließend mühten sich die Hollywood-Mimen unter der Fuchtel von Kampfsport-Guru Yuen Wo-Ping (u.a. "Tiger&Dragon") bei umfangreichen Motion-Capturing-Aufnahmen – ein Aufwand, der sich in Anbetracht unserer frühen Spieleindrücke mehr als bezahlt gemacht hat.



Täuschend echt: Das Polygon-Modelll (rechts) sieht Jada Pinkett Smith zum Verwechseln ähnlich.

PS2 Automatischer Tod: Dank unterstützender Zielhilfen und unendlicher Munition ballert Ihr das feindliche Gesindel im Nu über den Haufen.

PS2 Schwuppdiwupp! Fiese Combo-Manöver beenden fix jedes Gefecht.

PS2 Schicke Hütte: Dieses Level führt Euch ins Innere eines Wolkenkratzers.

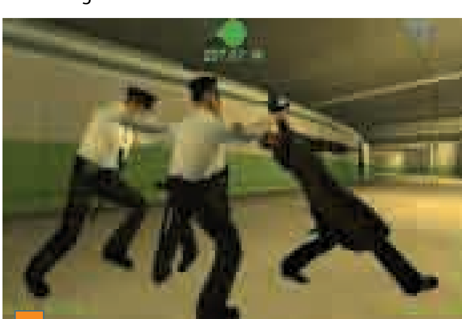
PS2 Übler Bursche: Einige Gegner verstehen sich in asiatischer Kampfkunst.

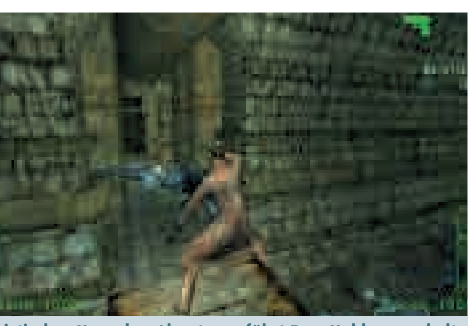
PS2 Augen zu und durch: Der wuchtige Granatwerfer sorgt für gelichtete Gegnerreihen – bloß nicht selbst in den feurigen Explosionsradius geraten.

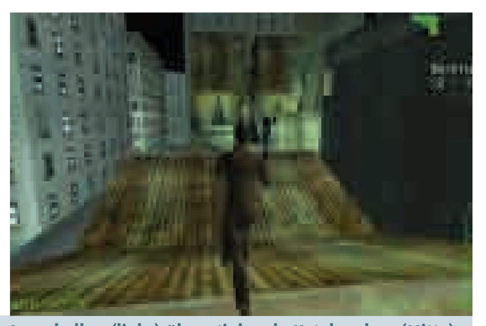
sinnige Entscheidung, wurde der "Matrix"-Protagonist am Ende des ersten Streifens doch zu einem gottgleichen Wesen, dessen überbordende Fähigkeiten jede Videospiel-Logik gesprengt hätten. Ergo taucht Ihr wahlweise als Niobe (wird im Film von Jada Pinkett Smith gespielt) oder Ghost (Anthony Wong) in das futuristische Digi-Abenteuer ein. Während sich letztgenannter 'Zen-Buddhist-Assassin' (O-Ton der Entwickler) als Waffenexperte entpuppt, nimmt die gestrenge Niobe mit Vorliebe am Steuer futuristischer Vehikel Platz. Die spielbaren Charaktere wurden nicht nur detailgetreu ihren realen Hollywood-Idolen nachempfunden (siehe Kasten), sondern auch in zahllosen Motion-Capturing-Sitzungen mit epochalen 4.000 Kampfsport-Attacken ausgerüstet. Führt solch ein Move-Füllhorn bei "Tekken" & Co. zu argen Verrenkungen, entfachen in "Matrix" selbst Pad-Legastheniker im Nu imposante Manöver: Je nach Position zu Euren Widersachern lösen die Aktionstasten immer neue Knochenbrecher-Griffe, Fußtritte sowie prasselnde Faustschläge aus. Mit blankem Körpereinsatz werdet Ihr den Cyberspace-Trip aber nur schwerlich meistern – dicke Wummen braucht das 128-Bit-Land. Folglich leisten Euch insgesamt 24 unterschiedliche, mit unendlichem Patronenvorrat gesegnete Revolver, Schrotflinten und Gewehre treue Baller-Dienste.

In der Ruhe liegt die Kraft

Seinen legendären Status verdiente sich das Lichtspiel-Vorbild aber keineswegs mit ausgelatschten Genre-Zitaten: Vielmehr ließ der innovative







NGC Abwechslung wird hier groß geschrieben: Shinys futuristisches Konsolen-Abenteuer führt Eure Helden von kalten Lagerhallen (links) über stinkende Katakomben (Mitte) bis auf die Dächer der Stadt (rechts). Dort dürft Ihr dann Eure Hüpfspiel-Kenntnisse beweisen und einige Sprungpassagen meistern.



XB Sprungfidel: Prügel-Profi Ghost nimmt's gerne mit mehreren Agenten gleichzeitig auf – dank intuitiver Steuerung habt Ihr dennoch alles im Griff.



XB Tunnelblick: Den "Matrix"-Gleiter steuert Ihr aus der Ego-Perspektive.

XB Wider die Staatsgewalt: Polizisten wollen Euch an den Ledermantel.

"Was zur Hölle habe ich bloß getan?!"

MAN!AC im Gespräch mit Shiny-Chef und Branchen-Veteran David Perry

MAN!AC: Nachdem Du für Virgin u.a. "Aladdin" (Mega Drive) gemacht hast, konzentrierte sich Deine Firma Shiny später ausschließlich auf selbst entwickelte Titel. War es für Dich ein Problem, mit "Enter the Matrix" an einer verantwortungsvollen Lizenz zu arbeiten?

David Perry: Überhaupt nicht. Die Wachowski-Brüder sind visionäre Filmemacher und "Matrix" ein brillanter Streifen. Es macht unheimlich Spaß, solch ein riesiges Projekt zu stemmen. Außerdem werden wir von den Machern des Films großartig unterstützt, sie geben uns Einsicht in alle Facetten des Leinwand-Vorbilds. Ich bin zuversichtlich, dass wir den hohen Erwartungen gerecht werden.

MAN!AC: Warum gab es nicht bereits zum ersten Kinofilm ein entsprechendes Spiel?

David Perry: Die Wachowski-Brüder haben mich damals tatsächlich angesprochen und zeigten mir sämtliche Konzeptzeichnungen. Selbst Joel Silver, der Produzent von "Matrix", war anwesend. Ich habe aber dummerweise abgelehnt! Im Nachhinein war das einer der größten Fehler meiner Karriere. Als ich den fertigen Film im Kino sah, war ich total begeistert und dachte einfach nur: "Was zur Hölle habe ich bloß getan?!"

MAN!AC: Wie wir gehört haben, ist die verschachtelte Story nur verständlich, wenn man Film wie auch Spiel erlebt hat. Was sollte man sich denn zuerst ansehen?

David Perry: Eine gute Frage. Eigentlich müsste man "Enter the Matrix" bis zu einer bestimmten Stelle, die ich leider nicht verraten darf, durchspielen und danach den kompletten Film anschauen. Zur Abrundung muss man schließlich das Spiel beenden – jetzt sollten keine Fragen offen bleiben.

MAN!AC: Wir würden gerne mehr über die Story und den Film erfahren...

David Perry: Ja, das wollen sie alle! Aus triftigen Gründen darf ich nun einmal leider überhaupt nichts verraten. Die Macher des Films würden mir sonst den Kopf abreißen.

MAN!AC: Gab es vielleicht irgendwelche besonderen Vorkommnisse während der Entwicklung?

David Perry: Sicher doch! Einer unserer Grafik-Experten war am Chicagoer Flughafen, um Fotos von dem dortigen Komplex zu machen. Dummerweise ist er arabischer Abstammung und die Ordnungskräfte sehen es momentan nicht besonders gerne, wenn ein Islamist an öffentlichen Gebäuden Bilder von Stützpfeilern schießt. Wir haben die Sache aber glücklicherweise kurz nach seiner Verhaftung aufgeklärt.

MAN!AC: "Enter the Matrix" wird Unmengen an Videos enthalten. Wie packt Ihr diese auf die Gamecube-Minidisc? Müssen Nintendo-Besitzer mit einer gekürzten Version auskommen?

David Perry: Nein, definitiv nicht. Wir haben zwar unsere liebe Mühe mit dem Speicherplatz, aber dank der neuesten Kompressionsverfahren wird nichts wegfallen.

MAN!AC: "Matrix" schaut weit in die Zukunft der Menschheit. Wie wird die Videospiel-Industrie in einigen Jahren aussehen?

David Perry: Ich bin mir sicher, dass der technische Fortschritt immer mehr zu einer Trennung zwischen guten und schlechten Entwicklern führen wird. Keiner kann sein eigenes Versagen mehr auf die angeblich miesen Möglichkeiten der Konsolen schieben. Deshalb werden genau diese herausragenden Programmierer, Grafiker usw. dann auch zu richtigen Stars und verdammt viel Geld verdienen.

MAN!AC: Zurück in die Gegenwart: Aktuell werden viele alte Videospiel-Helden wiederbelebt. Gibt es keine Pläne, auch "Earthworm Jim" zurückkehren zu lassen?

David Perry: Im Moment sind wir zwar voll und ganz mit "Enter the Matrix" beschäftigt, aber ich habe mich tatsächlich vor wenigen Wochen mit unserer alten Entwickler-Crew getroffen und über ein mögliches 128-Bit-Sequel zu "Earthworm Jim" gesprochen. Die Reaktionen waren durchweg positiv – es wird also sehr wahrscheinlich bald etwas Neues zu erzählen geben. Wartet einfach ab.

Zeitlupen-Effekt (auch 'Bullet-Time' genannt) Münder offen stehen. Ungeachtet diverser Plagiate wie "Dead to Rights" macht freilich auch "Enter the Matrix" vom temporären Gimmick Gebrauch: Via Schultertaste verlangsamt Ihr den Spielablauf und nehmt das so gebremste Feindvolk im Dutzend aufs Korn. Zudem wandert Euer Polygon-Konterfei in dieser Phase problemlos an senkrechtem Gemäuer entlang. Obgleich diese charakteristischen Scharmützel den Kern des Titels bilden, betätigt Ihr Euch gelegentlich auch als Pilot: Im Cockpit von Hovercraft wie SciFi-Gleiter geht's dann durch enge Straßenschluchten und Tunnel-Systeme – fällt der Bordschütze aus, übernehmt Ihr zusätzlich dessen Part. Als ob das Action-Fest nicht schon komplett wäre, schlummert unter der rüden Oberfläche ein waschechtes Text-Adventure: Durch fleißiges Stöbern im 'Hacking'-Modus, einer mit MS-DOS verwandten Oberfläche, schalten Hobby-Programmierer Cheats frei.

Behütetes Staatsgeheimnis

Wer sich an dieser Stelle hochbrisante News zur "Enter the Matrix"-Story erwartet, muss sich leider in Geduld üben: Weil der Plot des Titels parallel zum nächsten Kino-Streifen verläuft und selbigen vorwegnimmt, herrscht Stillschweigen – lediglich lose Teile der fürs Spiel gedrehten Real-Szenen wurden gezeigt. Somit beschränken sich unsere Eindrücke auf das eigentliche Action-Geschehen: Während Steuerung und Animationen auf erstklassige Action hoffen lassen, ist die Level-Optik noch auf mäßigem Niveau – im Mai wissen wir mehr. *tk*



Enter the Matrix

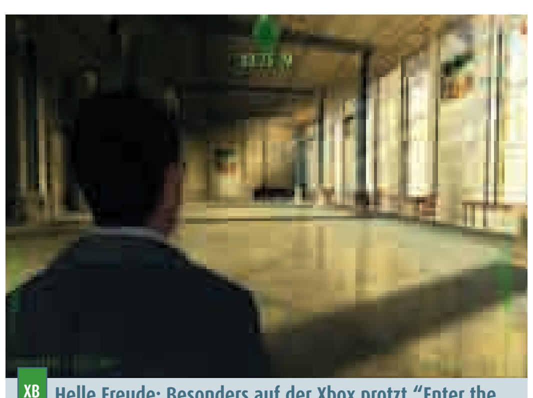
Playstation 2

Xbox

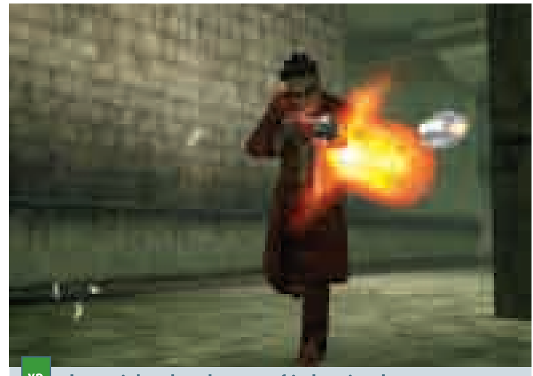
Gamecube

Entwickler:	Shiny, USA
Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action
D-Termin:	Mai 2003 [PS2]
	Mai 2003 [Xbox]
	Mai 2003 [GC]

Kino-Kracher zum Mitspielen: Beispiellos aufwändig inszeniertes SciFi-Spektakel mit exzellenten Nahkampfeinlagen und wendungsreicher Handlung.



XB Helle Freude: Besonders auf der Xbox protzt "Enter the Matrix" mit sehenswerten Licht- und Schatteneffekten.



XB Blaue Hightech-Bohnen: Auf jeder einzelnen Patrone spiegelt sich die Echtzeit-Umgebung wider – wer's braucht.



Tag der Abrechnung
21. März 2003







PS2 Überragend: In puncto Mimik (perfekte Lippensynchronität inklusive) übertrifft "Silent Hill 3" bisherige Videospiele.

Silent Hill 3

Terror total: MAN!AC im Reich des Schreckens – wir gingen mit Konamis Teufelsbrut auf Tuchfühlung.

Konkrete Infos zum dritten Ausflug in die Stadt des Schreckens waren bislang besser gehütet als die Goldreserven von Fort Knox. Verheißungsvolle Ankündigungen wie ein überarbeitetes Kampfsystem oder eine Fülle neuer Schauplätze ließen Fans der Schauermär das Wasser im Munde zusammenlaufen. Viel zu sehen gab's von den versprochenen Innovationen im bislang einzigen spielbaren Demo allerdings nicht. Sowohl optisch als auch spielerisch weckte der blutige Weg von Heldin Heather über einen monsterverseuchten Freizeitpark starke Erinnerungen an die Vorgänger. Endlich hat die Zeit der Spekulation ein Ende, Konami stellte uns eine weitgediehene Version des potenziellen Herzinfarkt-Garanten zur Verfügung – kann "Silent Hill 3" an die schaurige Vergangenheit anknüpfen?

Shock-Shopping

Wie sich nach wenigen Spielminuten herausstellte, markiert Heathers angesprochene Kirmes-Odyssee gerade mal den Anfang ihres grausigen Höllentrips. Genauer gesagt handelt es sich nur um einen bösen Traum: Als die blonde Schönheit erwacht, findet sie sich im Café eines Einkaufszentrums wieder. Von den grausamen Erinnerungen benommen verlässt Eure Heldin das kulinarische Etablissement, aber so ganz hat sie die Wirklichkeit noch nicht eingeholt. Auf dem Weg durch den hochglanzpolierten Konsumtempel stellt sich Heather plötzlich ein wildfremder Mann entgegen. Der Unbekannte sucht das Gespräch, doch Euer verwirrtes Alter Ego entwischt dem bärtigen Hutträger (der sich als ein gewisser Douglas herausstellt) aufs Damenklo. Als Heather die Toilette durch ein Fenster verlässt, geht der Teufelstanz erst richtig los: Bedrückende Finsternis senkt sich herab, einst strahlende Shopping-Passagen mutieren zu gespenstischen, menschenleeren Gängen, der Geruch von Blut und Tod liegt in der Luft – "Silent Hill" sucht ein neues Opfer.

PS2 Fettleibige Fleischberge, kriechende Höllenmutanten und Bluthunde Luzifers: Eine variantenreichere Monsterpalette gab's bislang in keinem "Silent Hill"-Teil – wenngleich die kranken Kreaturen nur im Verbund gefährlich sind.

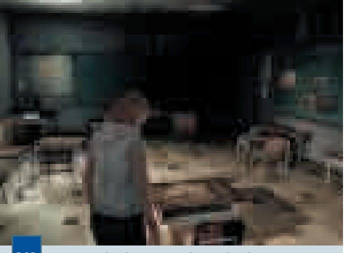
PS2 Das Anfertigen eigener Bildschirmfotos wurde uns von Konami untersagt: Alle Screenshots stammen vom Hersteller, spiegeln aber die ungeschminkte Wahrheit wider.

PS2 Selbstbewusst und sexy: Heldin Heather bleibt cooler als ihre Vorgänger.

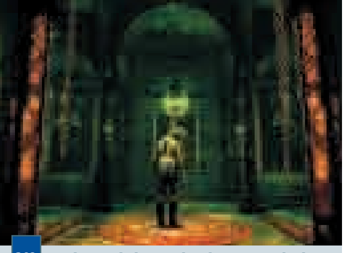
PS2 Veteranen erinnern sich: Das Pferdekarussell war einst Tatort eines Blutbads.



PS2 Kein Schwerpunkt, aber ebenfalls vorhanden: neblige Straßenmärsche.



PS2 Wie gehabt: Heather dreht automatisch den Kopf in Richtung Items.



PS2 Mahnmal der Sicherheit: An diabolischen Ornamenten wird gespeichert.

Wer das Vorgängerduo gezockt hat, dürfte spätestens jetzt einige Änderungen bemerken. Vorbei die Zeiten, als kilometerlange Gewaltmärsche durch trostlose Straßenzüge serientypische Innenlevels wie Hospital oder Schule miteinander verbanden. Heathers Anfangsexpedition durch das mehrstöckige Einkaufszentrum führt Euch durch diverse Boutiquen, über stehengebliebene Rolltreppen und einst belebte Galerien. Später erforscht die kühle Blondine ein komplexes U-Bahn-System, nach einer Fahrt im Geisterzug geht's in einem mysteriösen Katakombenlabyrinth weiter. Am eigentlichen Spielablauf haben Konamis Tokioter Entwickler allerdings kaum geschraubt: Vorsichtiges Schleichen durch taschenlampenbeschienene Settings, mäßig anspruchsvolle Knobeleinlagen sowie dutzende Dämonenduelle bilden einmal mehr das Gerüst für ein nervenzerrendes Abenteuer.

Dämonenkiller

Wie es sich für einen zünftigen Nachfolger gehört, wurden Waffenkammer und Gegnerkader um ein paar nützliche bzw. scheußliche Vertreter aufgestockt. Neben alten Bekannten wie Stahlrohr, Pistole oder Schrotflinte übt sich Heather auch per Morgenstern und Maschinenpistole im Kampf gegen hünenhafte Mutanten, spinnenartige Krabbler mit messerbewehrten Gliedmaßen sowie träge, aber kräftige Fleischberge. Zudem dürft Ihr nun mit den Schultertasten seitlich strafen und so um Feinde herumzutänzeln – ein nützliches Manöver, um beispielsweise gegnerischen Attacken auszuweichen oder in eine optimale Schlagposition zu gelangen. Doch offensives Vorgehen ist nicht immer die beste Taktik: Hat Heather etwa ein paar Streifen Trockenfleisch aufgesammelt, könnt Ihr die schmackhaften Snacks strategisch sinnvoll auf dem Boden platzieren. Blutgierige Höllenhunde lassen dann nicht selten von Euch ab und geben der wehrlosen Mahlzeit den Vorzug. Umständliches Wühlen im Menü ist dazu nicht nötig: Wie Heilmittel oder Munition lassen sich die Lockmittel auf den 'Quickbutton' legen und im Eifer des Gefechts via R3 flink einsetzen.

Horror infernal

Wer ob solch verhältnismäßig moderner Settings wie Einkaufs-Mall oder U-Bahn mutmaßt, "Silent Hill 3" könnte etwas vom albtraumhaften Biss der Vorgänger verloren haben, darf beruhigt aufatmen. Gerade der vermehrte Einsatz von beengten, schwach ausgeleuchteten Innen-Levels macht jeden Schritt auf unbekanntem Terrain zum hochspannenden Nervenkrieg. Wozu natürlich die wieder exquisite Soundkulisse wesentlich beiträgt: Schaurige Schleifgeräusche, lautstarkes Gehämmer und schauriges Monstergejaule lassen Euch mehr als einmal das Herz in die Hose rutschen – garantiert. *cg*

Silent Hill 3

Playstation 2

Entwickler:	Konami Tokio, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	2. Quartal

Gewohnter Nerventerror im frischen Gewand: Dank vielseitiger Schauplätze und aufgepeppter Optik der bislang schockierendste Besuch in Silent Hill.

Xbox-Alternative

Weniger Horror, mehr Action: Capcoms Sauierschlacht **Dino Crisis 3** geht exklusiv auf der Gates-Konsole weiter (siehe MAN!AC 03/03).

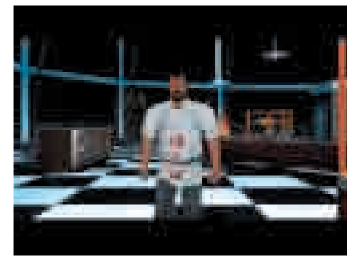
Gamecube-Alternative

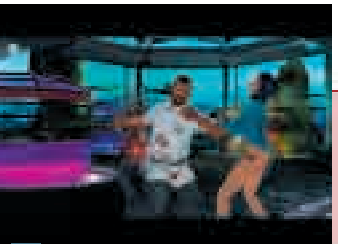
Ob **Resident Evil 4** tatsächlich wie angekündigt ausgetretene Gruselpfade verlassen wird, stellt sich leider erst 2004 heraus.



Fear Effect: Inferno

Nackte Haut und dicke Knarren: Eidos' verschlagenes Anime-Quartett steigt zum dritten Mal in die Konsolen-Hölle hinab.





PS2 Mahlzeit: Der wahnsinnige Deke betätigt sich als tödlicher Metzger.

Filmschleifen statt starrer Render-Hintergründe, homosexuelle Anspielungen im Dutzend sowie einzigartige Comic-Präsentation – die beiden "Fear Effect"-Episoden sorgten auf der PSone nicht nur ob des horrenden Schwierigkeitsgrads für Furore. Und auch die 128-Bit-Premiere verspricht ausgesprochen unkonventionell zu werden: Serien-Protagonistin Hana stirbt nämlich schon im spielbaren Prolog den Heldentod, als sie den schmierigen Triadenboss Dr. Frank Ky Minkz umlegen will – ein wahrlich unheilvoller Auftakt. Kenner der opulenten Vorgänger wissen aber bereits, dass derart fatalistische Vorfälle bei "Fear Effect" noch keinen Beinbruch bedeuten: So machen sich Hanas Busenfreundin Rain, Killer Deke und Gutmensch Glas auf gen chinesischen Höllenschlund, um ihre Kumpanin auszulösen.

Leben nach dem Tod

Euer blutiger Pfad führt Euch dabei vom düsteren Hong Kong über ein medizinisch bedenkliches Zombie-Hospital bis in die Stadt der Toten. Serientypisch schlüpft Ihr dabei abwechselnd in die Klamotten aller vier Cel-Shading-Recken und ballert Euch rücksichtslos durch Horden von kriminellen wie untoten Banditen. Der namensgebende Furcht-Balken ist ebenfalls wieder mit an Bord: In brisanten Situationen sackt das zittrige Angst-Barometer schlagartig ab – jetzt reagiert Euer Bildschirm-Heroe besonders empfindlich auf Gegentreffer. Eine Neuheit stellen hingegen die erweiterten Nahkämpfe dar: Konzentrierten sich die Vorläufer noch auf rüden Bleispritzen-Einsatz, gibt Euer Killer-Quartett nun diverse Kampfsport-Einlagen zum Besten. In technischer Hinsicht werden genauso frische Wege gegangen: Sollen doch erstmals einige Polygon-Bauten samt cineastischem Kamera-System zum virtuellen Einsatz kommen. Und auch auf knackige Rätselkost müsst Ihr trotz aller oberflächlicher Verbesserungen nicht verzichten: Mathematische Knobeleien nebst stressigen Reaktionstests lassen erneut Hirn wie Hände qualmen. Ob das teils haarsträubende 'Trial&Error'-Prinzip der 32-Bit-Inkarnationen ebenso sein frustiges Comeback feiert, wird die erste spielbare Version der erwachsenen Zeichentrick-Action zeigen – wir bleiben natürlich für Euch dran. *tk*

Fear Effect: Inferno

Playstation 2

Entwickler:	Kronos Digital, USA
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

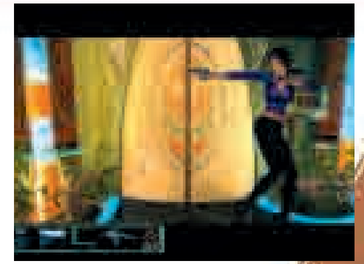
Comic-Film zum Mitspielen: Schick präsentierter Anime-Grusel mit gewohnt roher Gewalt, knackigen Rätseln und zwiespältigen Protagonisten.

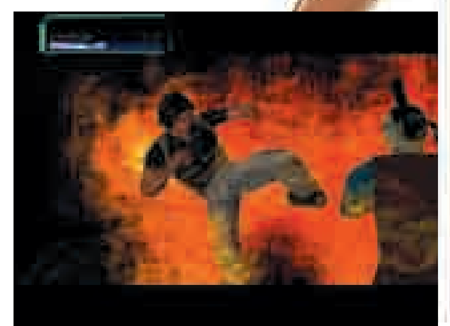
Xbox-Alternative

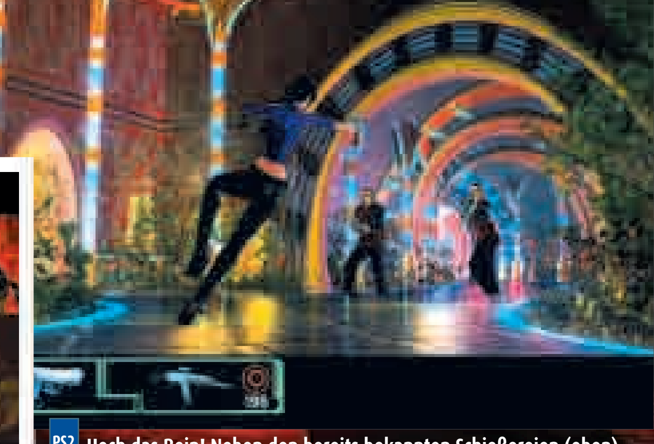
Tausche Untote gegen Dinosaurier: Microsoft-Jünger mit Schusswaffen-Affinität greifen auf den dritten Teil von **Dino Crisis** zurück.

Gamecube-Alternative

Ebenso unmoralisch: Auch Capcoms **Killer 7** (siehe MAN!AC 03/2003) bietet erwachsene Comic-Kost gepaart mit rüden Ballereien.

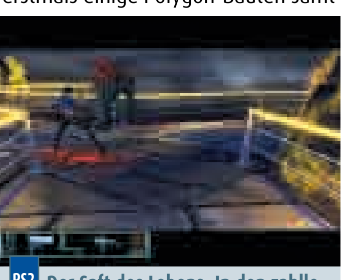






PS2 Hoch das Bein! Neben den bereits bekannten Schießereien (oben) treten die vier Helden nun auch zu rüden Prügeleien an (links).

PS2 Die Waffen einer Frau: Rain betört Feinde mit freizügigen Klamotten.



PS2 Der Saft des Lebens: In den zahllosen Kämpfen fließt reichlich Pixelblut.



PS2 Kopfloser Angriff: Im Vorhof der Hölle trefft Ihr auf untotes Gesindel.

Regel Nr.1: Keine Spuren hinterlassen.
Regel Nr.2: Wenn Sie dies für ein Spiel halten, haben Sie schon verloren.

Tom Clancy's SPLINTER CELL™

Jetzt für PlayStation 2®

Neue Level, verbesserte Ausrüstung.
Exklusive Intro- und Zwischensequenzen.


Sichtgerät jetzt mit Zoomfunktion
Modulares Sturmwaffensystem
Flexible Kabelkamera



www.splintercell.com

PlayStation 2





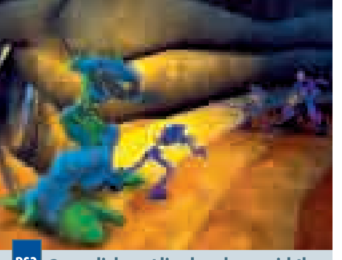

GAME BOY ADVANCE


Viva Las Vegas

THQ luden zur Präsentation ihrer kommenden Hits in die Zockermetropole – MAN!AC stellt Euch die Highlights vor.

Premiere in Nevada: Alljährlich versammelt sich in der amerikanischen Gamblerzentrale die US-Fachpresse zur Besichtigung des THQ-Line-Ups – 2003 durften erstmals europäische Journalisten (und damit natürlich auch MAN!AC) am 'Editor's Day' teilnehmen. Neben bereits von der E3 bekannten Titeln wie dem "Twisted Metal"-Verschnitt "WWE Crush Hour", der noch blutiger gewordenen "Evil Dead"-Metzelei "A Fistfull of Boomstick" oder der anstehenden Pixar-Disney-Lizenz "Finding Nemo" gab es einige frische und vielversprechende Neuheiten zu sehen: Den SciFi-Ego-Shooter "Warhammer 40.000: Fire Warrior" stellen wir Euch auf Seite 19 ausführlicher vor, im Folgenden erfahrt Ihr mehr über ein Quartett weiterer potenzieller Hitkandidaten. *us*

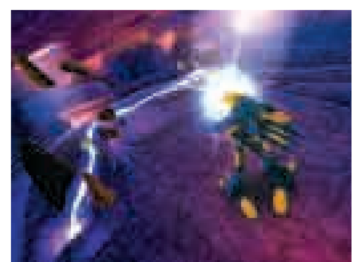
PS2 Ein Mann und sein Schwert: Verzichtet Ihr auf die Verwandlungskünste Eurer Rüstung, müsst Ihr mit dem scharfen Zweihänder auskommen.

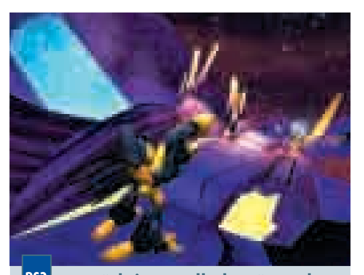

PS2 Dem dicken Alienbrocken seid Ihr in Eurer Standardform unterlegen.

Alter Echo

Neonfarbene SciFi-Landschaften und knallige Prügeleinlagen setzten das schräge Action-Spektakel schon auf der E3 von der üblichen Einheitsmasse ab. Inzwischen wurde die Hauptfigur Nevin einer kosmetischen Operation unterzogen, das skurrile und vielversprechende Grundprinzip blieb aber unangetastet. Die Story ist noch das Gewöhnlichste an "Alter Echo": Ihr schlüpft in die Rolle des einsamen Helden, der sich gegen eine mörderische Monsterarmee behaupten muss. Dummerweise ist diese nahezu unbegrenzt, denn der ganze Planet hat sich gegen Euch verschworen – und das im wahrsten Sinne des Wortes: Der Himmelskörper ist durchgeknallt und nutzt seine biomechanische Masse, um einen Feind nach dem anderen auf Euch zu hetzen. Zum Glück seid Ihr mit einem 'PolySuit' ausgerüstet: Die praktische Rüstung ist nicht nur mit scharfen Klingen für Nahkämpfe versehen, sie beeinflusst auch die Zeit und erlaubt Euch die Verwandlung in andere Formen. Neben Eurer Standardgestalt werdet Ihr so zum wuchtigen Cyber-Mech mit dicken Wummen für Feuergefechte oder zum repitilienartigen Geschöpf, das durch seine hohe Gelenkigkeit und Tarnfähigkeit für hinterlistige Angriffe prädestiniert ist. Lauert Euch eine ganze Feindgruppe auf, nutzt Ihr die 'Time Dilation': Damit haltet Ihr das Geschehen an und beginnt einen Ge-


PS2 Die fremdartigen Szenarien glänzen mit ansehnlichen Strukturen und schrillen Farben – lasst Euch davon aber nicht ablenken, dicke Feinde lauern auf Euch!




PS2 Im mächtigen Ballerkostüm gebt Ihr Feinden ordentlich Saures.


PS2 Bei der Gestaltung der abstrakten Feinde kannten die Designer von Outrage keine Grenzen.


PS2 Still und tödlich: Die aggressiven Aliens attackieren Euch mit Klauen, Schwertern und Lasern.

schicklichkeitstest, in dem Ihr durch rhythmisches Knopfdrücken Attacken und Aktionen vorbereitet – läuft die Zeit danach weiter, vermöbelt Ihr die überraschten Gegner besonders effektiv. Leider gab es in Las Vegas nur ein kurzes Einführungslevel zu spielen, doch wenn das fertige Produkt die innovativen Ideen und die schicke Optik so gelungen beibehält, winkt uns ein ungewöhnlicher, abgefahrener Action-Spaß.

Alter Echo

Playstation 2

Xbox

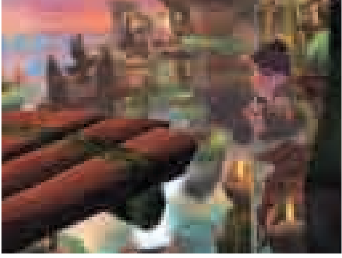
Entwickler:	Outrage Games, USA
Hersteller:	THQ
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal [PS2]
	3. Quartal [Xbox]

Action-Abenteuer mit faszinierendem Grafikstil und feinen Neuerungen: Ein wandelbarer Held und innovative Special-Moves versprechen flotte Unterhaltung.

Gamecube-Alternative

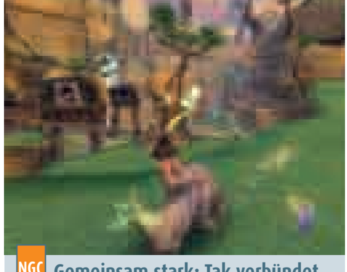
Eine Umsetzung ist nicht geplant, dafür steht ein anderes Weltraum-Spektakel vor der Action-Tür: **Metroid Prime** erscheint im März.

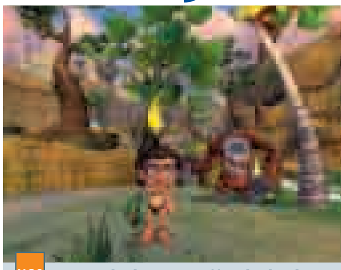
Tak and the Power of Juju

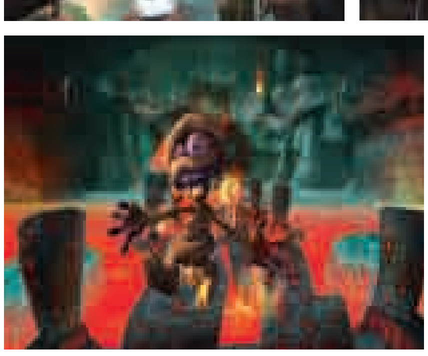

NGC Schnell weg: Trickreiche Hüpf-Passagen gehören einfach dazu.

Zwar hat der US-Kindersender "Nickelodeon" auch bei "Tak" die Finger im Spiel, allerdings ist die Figur eine 'Konsolengeburt' – nur wenn sich das Spiel als Erfolg erweist, wird eine Zeichentrickserie nachgeschoben. Statt also auf die Namenswirkung mit eingebauter Verkaufsgarantie zu setzen, will "Tak" spielerisch überzeugen, was speziell im hartumkämpften Jump'n'Run-Sektor keine leichte Sache ist.

Als die Mitglieder Eures Stammes in Schafe verwandelt werden und der angebeteten Göttin auch noch ihre Mondsteine abhanden kommen, schlägt Eure große Stunde. Nach traditioneller Hüpfspiel-Art zieht Ihr als kleinwüchsiger Magie-Lehrling in den 3D-Welten los, um die Klunker wieder zu organisieren. Beim Design legten die Entwickler besonderen Wert auf die Interaktion mit der Umgebung: So nutzt Ihr beispielsweise eine elastische Palme, um Euch über eine Schlucht zu katapultieren – überzeugt einfach einen tumben Affen, Euch bei der waghalsigen Aktion tatkräftig zu helfen. Für Gags und Abwechslung sorgen Eure diversen magischen Kräfte, mit denen Ihr Euch u.a. in ein Huhn samt Flugfähigkeiten verwandelt. Grafisch überzeugt "Tak" schon jetzt mit humorigen Charakteren und einer Landschaftsoptik, die sich kaum hinter "Jak and Daxter" (PS2) verstecken muss. Spielerisch profitiert der 3D-Hüpfer vor allem von den vielen witzigen Einlagen.


NGC Gemeinsam stark: Tak verbündet sich zeitweilig mit der Tierwelt.


NGC Gut gedacht: Den Affen lockt Ihr am besten mit Bananen zum Ziel.




PS2 Abwechslung ist Pflicht: Schwingt an Lianen (links oben), lotst die Glotzmumie durch den Lavastrom (links) oder flattert als Hühnchen rum.

Tak and the Power of Juju

Playstation 2

Gamecube

Entwickler:	Avalanche, USA
Hersteller:	THQ
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [GC]

Spaßige Urwald-Hüpferei mit neckischen Gags und schicker Grafik: Dank Magie-Einsatz und launiger Rätselaufgaben ein Geheimtipp für Jump'n'Run-Fans.

Xbox-Alternative

Microsoft-Hüpfer kriegen ihren eigenen Steinzeithelden: **Tork** rennt und springt ab dem 2. Quartal auf der Xbox.

MotoGP 2

Die Rennspielprofis von Climax werkeln bereits fleißig am Nachfolger ihres besten Flitzers: Erwartungsgemäß ist in "MotoGP 2" die Xbox-Live-Unterstützung des Vorgängers gleich dabei und verspricht erneut spannende Rennen. Ansonsten wurde die Grafik einer Überarbeitung unterzogen und glänzt jetzt mit noch realistischeren Bikes und Pistendetails. Für Profis gibt's einen aufgemotzten Karriere-Modus sowie die Möglichkeit, detaillierte Setup-Einstellungen vorzunehmen und sich ein Rennstall-Logo zu basteln. Erfreulichste Neuerung ist die aufgebohrte Streckenzahl: Im zweiten Teil findet Ihr diesmal alle 16 Pisten des offiziellen Rennkalenders. Die ersten Proberunden bestätigen bereits, dass das bewährt einwandfreie Fahrverhalten erhalten blieb – "MotoGP 2" dürfte zum Pflichttitel für Rennspiel- und Online-Anhänger werden.

MotoGP 2

Xbox

Entwickler:	Climax, England
Hersteller:	Capcom
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	3. Quartal

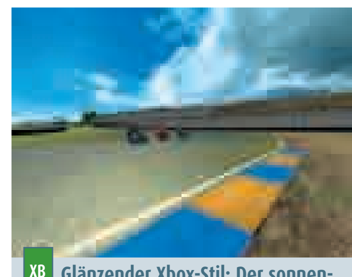
Rundum überarbeiteter und aufpolierter Nachfolger des Motorrad-Knallers: Bessere Optik, mehr Strecken und diesmal Xbox Live von Beginn an.

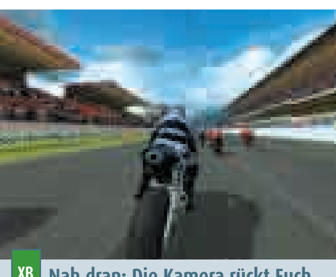
Playstation-2-Alternative

Der simulationslastige Namensvetter **MotoGP 3** von Namco dreht bereits auf Hochtouren und sieht im April die Startflagge.

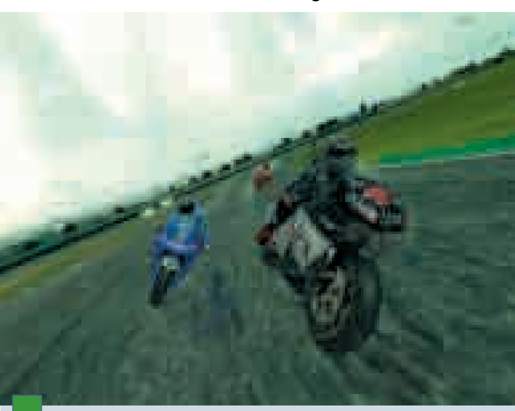
Gamecube-Alternative

Zweirad-Piloten auf dem Würfel haben das Nachsehen, denn sie müssen auf diverse Motocross-Kandidaten zurück greifen.


XB Glänzender Xbox-Stil: Der sonnenbeschienene Asphalt sieht edel aus.


XB Nah dran: Die Kamera rückt Euch auf Wunsch direkt an den Sattel.


XB Bereits beim Vorgänger überzeugten die Wiederholungen, beim zweiten Teil soll's noch besser aussehen.


XB Sauwetter: Regen und Sturm behindern Eure Fahrt nicht nur optisch, auch die Lenkung reagiert dann ganz anders.

Splashdown 2

Obwohl der erste Teil des "Wave Race"-Konkurrenten unter Infogrames' Obhut nur wenig Fans fand, wagen die von THQ aufgekauften Rainbow Studios einen neuen Versuch: "Splashdown 2" entpuppt sich nicht als schlichte Fortsetzung, sondern ist eine konsequente Weiterentwicklung mit neuen Schwerpunkten. Am meisten wurde natürlich an der Wasserphysik gewerkelt: Die beim Vorgänger schmerzlich vermissten hohen Wellen treten diesmal deutlich öfter auf, außerdem begegnen Euch innerhalb eines Kurses nun mehr unterschiedliche feuchte Formationen. Die populären künstlichen Indoor-Kurse werden auf ein stolzes Dutzend aufgestockt, in freier Wildbahn braust Ihr nur noch über acht Strecken, die dafür deutlich komplexer ausfallen: Neben einer bunteren Grafik ist die Umgebung deutlich interaktiver. An der Piratenküste beschießt Euch anfangs z.B. ein Schiff, das in späteren Runden sinkt und damit neue Abkürzungen freigibt, während in den Alpen herabstürzende Schneemassen die Kursführung verändern. Die spielbare, sehr frühe Version machte auf uns bereits einen guten Eindruck, Seadoo- und Rennspiel-Fans erwartet ein feucht-fröhlicher Sommer.

Splashdown 2

Playstation 2

Entwickler:	Angel Studios USA
Hersteller:	Capcom
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Juni

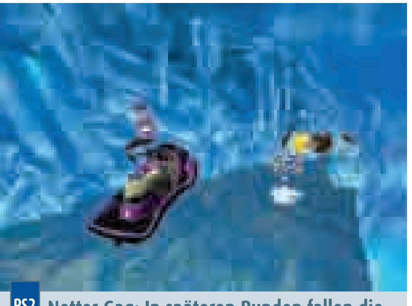
Auf ein Neues: Flotte Seadoo-Flitzerei mit dezent überarbeitetem Konzept, das mehr Indoor-Kurse und flippigere Außenstrecken verspricht.

Xbox-Alternative

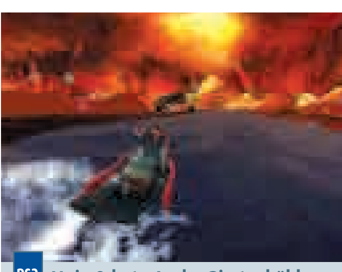
Über eine Umsetzung wird zwar gemunkelt, aber bestätigt ist noch nichts – derweil muss der Vorgänger **Splashdown** noch reichen.

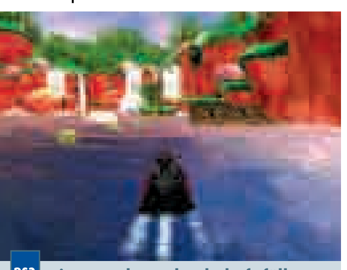
Gamecube-Alternative

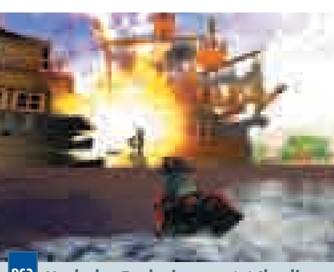
Im Nintendo-Land wird die Planstelle für Wasserraser hartnäckig von **Wave Race Blue Storm** blockiert – Neues ist nicht in Sicht.


PS2 Netter Gag: In späteren Runden fallen die Eiszapfen (zum Glück schadlos) von der Decke.


PS2 Das Tricksystem wurde deutlich aufgebohrt und erlaubt nun dreimal so viele Stunts.


PS2 Mein Schatz: In der Piratenhöhle prescht Ihr an Goldbergen vorbei.

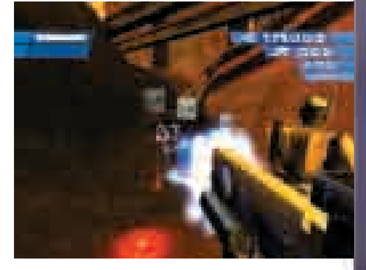

PS2 Die Umgebungslandschaft fällt diesmal deutlich Cartoon-artiger aus.

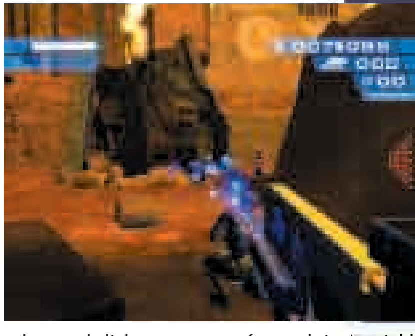

PS2 Nach der Explosion nutzt Ihr die so entstandene Abkürzung.

Warhammer 40.000: Fire Warrior

Krieger im Zeichen des Feuers: THQ verwandelt die rabiate Brettspiel-Vorlage in ein furioses Ego-Spektakel.

PS2 Todsichere Methode: Die wuchtige 'Mini Gun' stoppt jeden Feind im Nu.







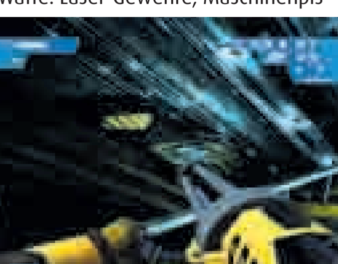
PS2 Sternenkrieg: Der erste Level führt Euch durch die umkämpften Schützengräben eines verdörrten Himmelskörpers.

Unter verspielten SciFi-Fans längst vergötterter Kult, fristet das von Games Workshop erfundene "Warhammer 40.000"-Universum auf Konsolen ein Schattendasein. Nach über sechs Jahren Videospiel-Pause (die letzte Versoftung war "Space Hulk", u.a. für PSone) nimmt sich nun THQ der futuristischen Thematik an: Wir haben die Ego-Schießerei "Fire Warrior" vor Ort in Las Vegas ausgiebig gespielt – hier unser Reisebericht aus dem PS2-Weltall.

Im 41. Jahrtausend ist unsere Galaxie nicht mehr wiederzuerkennen: Das finstere Imperium tyrannisiert Mensch wie Alien mit seinen Space Marines – der Krieg tobt in allen Sternensystemen. Auch Euer Alter Ego Case leidet unter dem brutalen Terror-Regime. Gehört er doch einer kleinen Zivilisation namens Tau an, die förmlich zwischen den Fronten zerrieben wird. Doch so einfach gibt sich der tapfere Krieger nicht geschlagen: Ergo übernehmt Ihr den Part des Jungspunds und macht dem skrupellosen Diktatorenpack in 17 actiongeladenen Levels sprichwörtlich Feuer unterm Gesäß. Weil sich gepanzerte Soldaten sowie hünenhafte Elite-Söldner partout nicht durch warme Worte von ihrem unmoralischen Tun abhalten lassen, greift Ihr zur Digi-Waffe: Laser-Gewehre, Maschinenpistolen und dicke Granatwerfer verleihen Euren Argumenten Nachdruck – allerdings könnt Ihr höchstens zwei Wummen gleichzeitig tragen.

Bildschirm-Apokalypse

Wer trotz intuitiver Steuerung ins feindliche Kreuzfeuer gerät, muss auf seinen Schutzschild vertrauen: Ähnlich Genre-Musterstück "Halo" lädt sich der rettende Schirm in Feuerpausen wieder auf und sorgt so für eine taktische Komponente im ansonsten aggressiven Baller-Alltag. Auch in puncto Missionsdesign kupfert Entwickler Kuju munter bei Microsofts Xbox-Hit ab: Zumeist seid Ihr im Verbund mit Freundsoldaten unterwegs, die Euch während der häufigen Schusswechsel Aufträge zukreischen oder nach Hilfe rufen. Den bislang spielbaren Levels nach zu urteilen, hat sich der offensichtliche Ideenklau gelohnt: Trotz frühem Entwicklungsstadium ordentlich modellierte Zukunftsbauten, schicke Effektspielereien im Aberdutzend und wuchtige Gegnerformationen generieren eine astreine Adrenalin-Atmosphäre. Hält das fertige Produkt, was die Test-Missionen versprechen, kann sich die SciFi-Konkurrenz um "Red Faction" & Co. warm anziehen. *tk*





PS2 Kino als Inspirationsquelle: Die stählernen Forschungslabore erinnern an Filmklassiker wie "Aliens" – hinter jeder Ecke kann der Tod auf Euch lauern.

PS2 Schaurig: In solchen Düster-Levels benutzt Ihr Euer Nachtsichtgerät.

Warhammer 40.000: Fire Warrior

Playstation 2

Entwickler:	Kuju
Hersteller:	THQ
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal

Die Zukunft kann kommen: Vielversprechende Endzeit-Action zum Brettspiel-Klassiker, die mit taktischem Einschlag und dichter Baller-Atmosphäre punkten will.

Xbox-Alternative

Xbox-Besitzer greifen auf das Original zurück: Im Herbst erscheint der heißersehnte Nachfolger zu **Halo** (siehe Seite 24).

Gamecube-Alternative

SciFi-Schießerei im Würfelformat: Die Umsetzung des krachigen PS2-Hits **Red Faction 2** steht schon bald in den Läden.

Zone of the Enders: The 2nd Runner



Der Mars macht mobil: Konamis Mech-Spektakel nähert sich mit großen Schritten der Fertigstellung – wir haben ausführlich angespielt.

Selbst Star-Entwickler machen Überstunden: Da hat "Metal Gear Solid"-Urheber Hideo Kojima gerade erst den aufgemöbelten Schleich-Ableger "Substance" (siehe Test ab Seite 42) beendet, schon wartet mit "Zone of the Enders: The 2nd Runner" die nächste Schwerstarbeit. Letztgenanntes Anime-Spektakel soll nämlich nicht nur den Achtungserfolg des Vorgängers toppen, sondern einen spielerischen wie technischen Meilenstein des Mech-Genres markieren.

Neue Helden braucht das Konsolen-Weltall

Im Mittelpunkt des konsequent auf Action ausgelegten Spielgeschehens steht nach wie vor der SciFi-Rohstoff Metatron. Nur wer das rare Gestein in Massen bunkert, kann in Zukunft mächtige 'Orbital Frames' erschaffen. Diese bulligen Kampfroboter entscheiden über das Schicksal der humanen Rasse: Zwei Jahre nachdem Serien-Veteranen die Marskolonien von den grimmigen Bahram-Rebellen erlöst haben, schlägt Revoluzzer-Oberhaupt Nohman abermals zu. An Bord des Super-Mechs Anubis (daher der Japan-Originaltitel: "Zone of the Enders: Anubis") reißt er sich einen Weltraum-Stüzpunkt nach dem anderen unter seinen Stahl-Nagel. Weil Vorläufer-Protagonist Leo Stenbuck noch als verschollen gilt (jedenfalls zu Beginn des Sequels), übernimmt Minenarbeiter Dingo den heldenhaften Part: Per Zufall ins Cockpit des einzigartigen Jehuty-Roboters geraten, erwächst der Jungspund alsbald zum Rettungsanker der Galaxie. Damit auch Ihr mit dieser enormen Verantwortung umgehen lernt, werden anfangs sämtliche Steuerungsfinessen von einer netten Frauenstimme erklärt. Euer schwebendes Kriegsgefährt brilliert nämlich trotz schieren Gewichts mit exzellenter Beweglichkeit: So schaltet Ihr etwa via Schultertaste einen kräftigen Energie-Schub zu, der Euch schnurstracks aus der feindlichen Schusslinie bugsiert.



PS2 Ungläubiges Staunen: Das Treffen mit dem Anubis-Mech gehört zum grafisch Besten, was es auf der PS2 bislang zu sehen gab – Wahnsinn!

PS2 Selbstschutz: Anfliegende Geschosse blockt Ihr entweder mit dem Energieschild (links), oder Ihr nutzt einen Widersacher als Kugelfang (rechts).

Volle Kraft voraus!

Seine wirklichen Stärken enthüllt das futuristische Vehikel aber in der Offensive: Mit Laser-Projektilen, zielsuchendem Raketenschwarm und glühender Energie-Klinge zerlegt Ihr jeden aufständischen Mech. Hobby-Ringer freuen sich dagegen über die erweiterte Greif-Funktion: Ein Druck auf den zuständigen Knopf genügt, und schon schleudert Ihr den so gepackten Gegenüber in angrenzendes Mauerwerk oder verwendet ihn als metallenes Schutzschild. Zudem können rumstehende Gitterstäbe bzw. Eisenplatten als Ersatzwaffe zweckentfremdet respektive in des Feindes Panzerung gerammt werden. Habt Ihr auf rabiate Weise Euer Piloten-Kön-

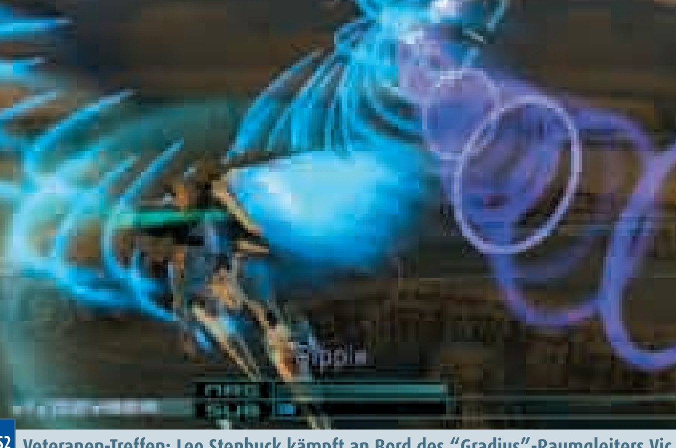


PS2 Ja ist denn heute schon Silvester? Besonders in den zahlreichen Nahkämpfen werdet Ihr mit Unmengen an schicken Effektspielereien bombardiert.





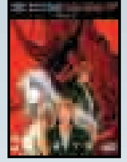
PS2 Feuer und Flamme: Metallbraut Viola feiert ihr spektakuläres Comeback.



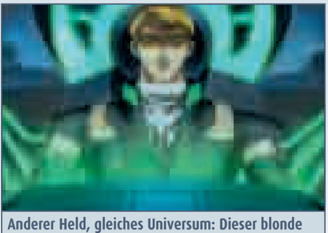
PS2 Veteranen-Treffen: Leo Stenbuck kämpft an Bord des "Gradius"-Raumgleiters Vic Viper – die schmucke Kiste wartet nach dem Durchspielen als Bonus-Mech auf Euch.

▪ ▪ ▪ Konsolen-Roboter als Gesamtkunstwerk ▪ ▪ ▪

Die Ursprünge von Konamis "Zone of the Enders"-Universum gibt's nur auf DVD



In westlichen Gefilden allenfalls tolerierte Randerscheinung, dominieren Mechs seit jeher den japanischen Anime-Markt. So wundert es kaum, dass Studio Sunrise (u.a. "Gundam") Hideo Kojimas PS2-Ballerei als Vorlage für einen just auch in Deutschland über Panini erschienen Comic-Film verwendete. In 55 Minuten beleuchtet das Serien-Prequel "Idolo" die Geburtsstunde der 'Orbital Frames' und den Beginn des Krieges zwischen Erdenbürgern und Bahram-Rebellen – für Fans sicherlich eine lohnende Anschaffung.

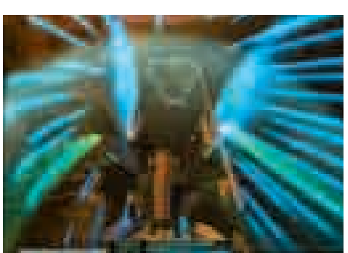


Anderer Held, gleiches Universum: Dieser blonde Pilot übernimmt die Hauptrolle des Films.



Dürfen natürlich nicht fehlen: Offenherzige Nippon-Damen gehören zum guten Anime-Ton.

nen bewiesen, wird Jehutys Betriebssystem mit neuen Sekundär-Wummen wie Betäubungsstrahl oder Schockwelle aufgewertet. Derartige Argumentsverstärker wollt Ihr spätestens bei den Boss-Scharmützeln nicht mehr missen: Vom fürchterlichen Hightech-Flammenwerfer über gigantische Schlachtschiffe bis hin zur Reinkarnation von Erzfeindin Viola reicht der ungehobelte Reigen. Darüber hinaus agieren selbst banale Robo-Schurken nun cleverer – die Burschen eilen sich gar gegenseitig zu Hilfe. Wie von Komani versprochen, hat analog zum Feindaufkommen auch der Spielablauf an Abwechslung zugelegt: Traditionelle Massenschlachten wechseln sich nun mit auflockernden Rettungs-Einsätzen im Inneren von Raumkreuzern ab. Auf den ersten Blick kaum verändert, erstrahlt die Präsentation bei genauerem Hinsehen ebenfalls im frischen Gewand: Behutsames Cel-Shading, ein bestechendes Feuerwerk aus Explosions- und Partikel-Effekten sowie epische Orchesterklänge bürgen für ein audiovisuelles Fest der Extraklasse. Sollten die Ruckler unserer Preview-Fassung ausgemerzt werden, führt für Genre-Anhänger kein Weg an Konamis Mech-Sequel vorbei. *tk*



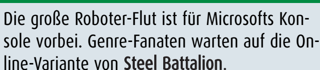
PS2 Gegenmaßnahmen einleiten! Profi-Piloten packen Gegner am Schlafittchen (links) oder schicken ein Dutzend Raketen auf die zerstörerische Reise (rechts).

Zone of the Enders: The 2nd Runner

Playstation 2

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	2. Quartal

Da leuchten nicht nur die Sterne: Furios inszenierte Weltraum-Orgie mit exzellenter Steuerung, spannenden Boss-Gefechten und esoterischer Nippon-Story.



Xbox-Alternative

Die große Roboter-Flut ist für Microsofts Konsole vorbei. Genre-Fanaten warten auf die Online-Variante von **Steel Battalion**.



Gamecube-Alternative

Keine Stahlkrieger in Sicht: Ob fehlender Alternativen müssen Cube-Inhaber auf TDKs ordentliches **Robotech Battlecry** zurückgreifen.

Nintendo rasant

Mit Captain Falcon und Ricky Winterborn auf die Piste: Nintendos todesmutige Rennsportler feiern Gamecube-Premiere.

Bei den gigantischen Sprüngen genießt Ihr die beeindruckende Weitsicht und die detaillierte Landschaft.


Stäubende Partikel und glasklare Optik lassen Schnee und Kälte fühlen.

1080° Avalanche

Gamecube

Entwickler:	Nintendo Software Technologie, USA
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Sportspiel
D-Termin:	4. Quartal

Pünktlich zur Snowboard-Saison: Feinfühlige Steuerung und glitzernde Pistenoptik sollen eine realistische Alpen-Atmosphäre schaffen.

Playstation-2-Alternative

Electronic Arts **SSX3** wird Euch in Zukunft begeistern, es gibt aber noch nicht mal einen ungefähren Termin.

Xbox-Alternative

Ein Hoffnungsschimmer am Horizont: **SSX3** wird Electronic Arts auch für die Xbox programmieren.

F-Zero

Gamecube

Entwickler:	Amusement Vision, Japan
Hersteller:	Nintendo
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	4. Quartal

Schneller, härter und prunkvoller: Schwindelerregendes Vierspieler-Rennen auf den gefährlichsten Strecken der Galaxis.

Playstation 2-Alternative

Der "Extreme G"-Nachfolger **XGRA** soll Euch ab dem dritten Quartal mit Spitzengeschwindigkeiten beeindrucken.

Xbox-Alternative

Auch auf der Xbox lässt Acclaims **XGRA** die Motoren heulen: Ihr rast aber auf einem futuristischen Zweirad.

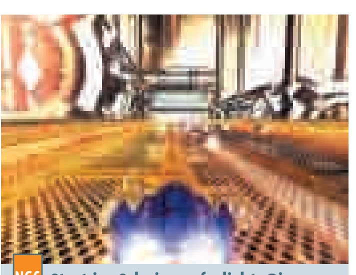
Wer sich für eine Nintendo-Konsole entscheidet, tut dies nicht zuletzt wegen der erstklassigen, exklusiven Spieleserien: Nach "Mario" und "Starfox" kommen Gamecube-Zocker 2003 in den Genuss des Snowboard-Spektakels "1080°" und des futuristischen Gleiterrennens "F-Zero". BigN steht unter Druck, denn die Fans erwarten natürlich zwei Spitzentitel: Werfen wir einen ersten Blick auf die beiden Nintendo-Ikonen.

Coole Stunts auf dem Brett

Stäubender Pulverschnee, knifflige Stunts und eine feinfühlige Steuerung – das "1080°"-Erfolgsrezept will Nintendo auch auf dem Gamecube verwirklichen. Im Gegensatz zu actionlastigen Snowboardrennen wie "SSX" lässt Euch "1080° Avalanche" die Strecke fühlen: Rumble-Effekt und direkte Steuerung schaffen auf Eis, Tiefschnee und Piste ein realistisches Fahrgefühl. Eine Vielfalt an verschiedenen Bäumen und Büschen sowie tolle Effekte lassen dabei eine realistische Natur erwachsen: Dank Transparenzeffekten blickt Ihr auf gefrorenen Flüssen bis auf den Grund, jeder Ast- oder Bodenkontakt wirbelt zudem Schneepartikel durch die Luft.



In der Halfpipe gelingt die Landung leicht: Hier holt Ihr ordentlich Schwung und sammelt massig Combo-Punkte.

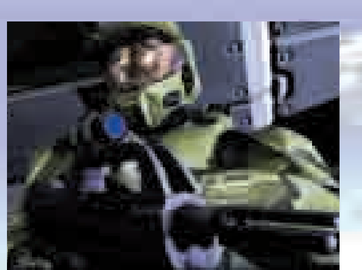

Start im Scheinwerferlicht: Bis zu vier Spieler rasen auf einer Konsole um die Wette.

Mit 800 Sachen in die Kurve

Um "F-Zero" kümmern sich die Sega-Entwickler Amusement Vision, die Rennspieler unter dem früheren Namen AM4 ("Daytona USA 2001") kennen: Ihr rast mit Science-Fiction-Gleitern über Asphalt, Schanzen, auf und durch Röhren, mit dem Turbo erreicht Ihr dabei Höchstgeschwindigkeiten nahe an der Schallmauergrenze. Auf dem Gamecube drängeln sich bis 28 Flitzer auf dem Bildschirm und versuchen Euch in Magnetfallen, Minen und die Banden zu rempeln. Grafisch beeindrucken Euch komplexe Polygon-Architekturen, die Piste windet sich um Wolkenkratzer oder rotiert gar um die eigene Achse! Parallel bastelt Amusement Vision eine Arcade-Version mit Memory-Card-Schnittstelle für den Austausch von Spielständen. *oe*

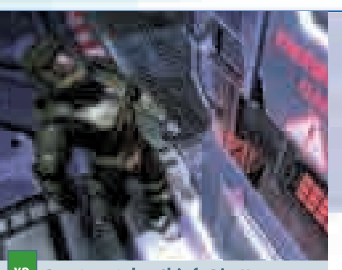

Bis an die Belastungsgrenze: Transparente Schweifeffekte und die schnelle Grafik schaffen einen eindrucksvollen Geschwindigkeitsrausch.


Ab durch den Raumhafen: Im Gegensatz zum Vorgänger ist nicht nur die Strecke, sondern auch die Landschaft dreidimensional.



Halo 2

Master Chief bläst zum furiosen Comeback: alle Details zu Bungies mit Spannung erwartetem Xbox-Hoffnungsträger



XB Da staunt der Chief: Die Umgebung spiegelt sich auf seiner Rüstung.

Seit dem holprigen Verkaufsstart von Microsofts Konsole erhältlich, gehört "Halo" nach wie vor zu den absoluten Toptiteln im Action-Genre. Entsprechend groß sind die Erwartungen ans heißersehnte Sequel: "Halo 2" soll im Ego-Segment abermals neue Maßstäbe setzen. Wir haben uns durch den Gerüchtedschungel gekämpft und für Euch sämtliche Informationen zum potenziellen Konsolen-Hammer zusammengetragen.

Nach dem furiosen Finale auf der Ringwelt von Teil 1 wollte sich Serien-Protagonist Master Chief eine Waffenpause gönnen, doch daraus wird nichts: Das blutrünstige Alien-Konglomerat der Covenant trägt den Weltraumkrieg nämlich kurzerhand zur Erde, um die verhassten Menschlein endgültig auszulöschen.

Mein Laser hat Heimweh

Klar, dass Ihr im frischen Kampfanzug des Supersoldaten gen Heimat reist und für Ordnung sorgt. Unterstützung erhalten Xbox-Ballermänner dabei von neuen Schießprügeln: Während das 'Battle Rifle' dank Sniper-Linse für präzisen Alien-Mord bürgt, spuckt die garstige 'SMG' im Millisekundentakt blaue Bohnen. Wummen dieser Kategorie ziehen jetzt auch die Polygon-Bauten in Mitleidenschaft: Scheiben zerspringen, Steinsäulen fallen zusammen und selbst Stahltore werden gesprengt. Derartige Destruktion dient nicht bloß als Schauwert, sondern beeinflusst auch das Spielgeschehen: Eure intergalaktischen Widersacher registrieren nämlich rumliegendes Geröll, verschanzen sich hinter selbigem oder produzieren durch absichtliche Explosionen gleich selbst einen Schutzwall. Damit Ihr den extraterrestrischen Schlaubergern nicht hilflos ausgeliefert seid, glänzt der Chief neuerdings mit Schleichqualitäten: Ein gezielter Schuss auf die Deckenbeleuchtung genügt, und schon huscht er unbemerkt an seine Opfer heran. Wer trotzdem entdeckt wird, flüchtet mit der neuen Spurtfunktion oder verkloppt Feinde via Nahkampf-Attacke. Für zusätzliche Abwechslung sorgen schließlich Einsätze im schwerelosen Raum, fiesere Covenant-Rassen namens 'Prophet' bzw. 'Brute' sowie neue Fahrzeug-Typen. Verspricht bereits die Solo-Kampagne famos zu werden, setzt der Mehrspieler-Part noch eins drauf: Über Xbox Live treten Online-Zocker zu Massenschlachten an, kommunizieren per Echtzeitfunk und schwirren gemeinsam in Gleitern durch die Lüfte. *tk*



XB Schicke Karre mit fieser Steuerung: Wegen zahlreicher Beanstandungen werden die Kontrollen der Bodenfahrzeuge einer Generalüberholung unterzogen.

Halo 2

Xbox

Entwickler:	Bungie
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	4. Quartal

Hat das Zeug zum neuzeitlichen Konsolen-Klassiker: mit unzähligen Verbesserungen, dickem Online-Modus und protziger Technik gesegnetes Ballerfestival

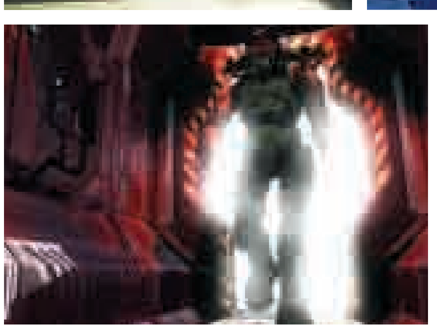
Playstation-2-Alternative

Ebenso futuristisch und rabiat: THQs Warhammer-Versoftung **Fire Warrior** (siehe Seite 19) soll PS2-Schützen fesseln.

Gamecube-Alternative

Umsetzungen sind besser als gar nichts: Ob fehlender Alternativen warten Nintendo-Jünger auf die Mars-Ballerei **Red Faction 2**.

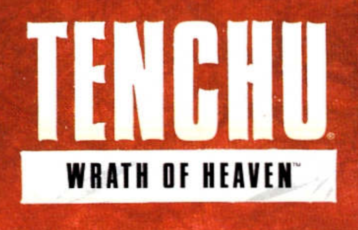






XB Herrlicher Ausblick auf die Milchstraße: Bei einer späteren Mission schwebt Ihr schwerelos durch den Weltraum und besucht eine Mondbasis.

DU HAST NUR EINE CHANCE, EINEN BLEIBENDEN EINDRUCK ZU HINTERLASSEN.



Lebe in Ehre. Kämpfe mit List.



Erlange 9 neue Fähigkeiten im Laufe der 26 packenden Einzelspieler-Missionen.



Bleibe unbemerkt und setze mehr als 30 authentische Ninja-Waffen und Ausrüstungsgegenstände ein.



Behaupte Dich in den zwei gnadenlosen Mehrspieler-Modi Kooperation und Duell.

„Unsere Wünsche wurden erhört."
„(...) ein Spiel der Extraklasse (...)."
PlayZone 08/02





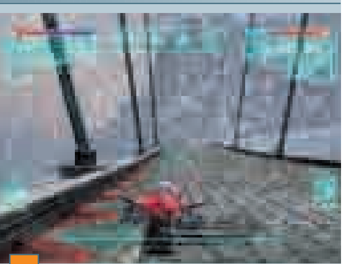
有限会社K2

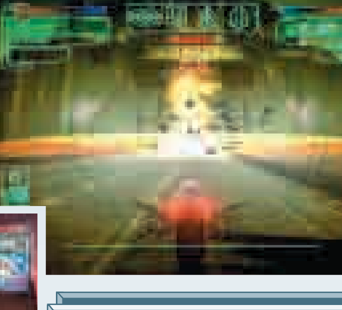
ACTIVISION

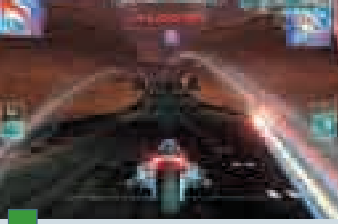
activision.de

XGRA

Vorsprung Acclaim: Während die Zukunft eines weiteren "Wipeout" in den Sternen steht, wird in Cheltenham bereits am vierten "Extreme-G"-Teil gebastelt – diesmal endlich auch für die Xbox.
"XGRA" will am rasanten Vorgänger "XG3" anknüpfen und dessen Kritikpunkte ausmerzen: Besonders die Streckenzahl sollte diesmal kein Grund zum Kummer sein – satte 16 Pisten, die je nach Rennmodus in unterschiedlichen Varianten befahren werden, sind geplant. Auch optisch ziehen die Entwickler die Schraube an: Neben nun variablen Wetterbedingungen werden mächtige Waffeneffekte und zerstörbare Randbebauungen im "Rollcage"-Stil das Pilotenauge erfreuen.
Die pfeilschnellen Zweiräder bekommen eine Generalüberholung verpasst: Neben den gewohnten Topgeschwindigkeiten wurde Wert auf optimierte Waffenbedienung gelegt, damit Euch im Eifer des Gefechts der Griff zur richtigen Knarre leichter fällt – wer richtig deftig zulangen will, gönnt sich einen neuen Seitenwagen. Die sind zwar nicht so schnell, haben aber ein größeres Fassungsvermögen für noch mehr Wummen und Raketen.
Rund um den Temporausch auf den gewohnt spektakulären Strecken hält Euch ein aufgemotzter Karriere-Modus bei der Stange, in dem Ihr je nach Erfolg die Teams wechselt und Eure Ausstattung hochzüchtet.


NGC Wettereffekte wie Schnee- und Regenstürme ergänzen den Techno-Look.



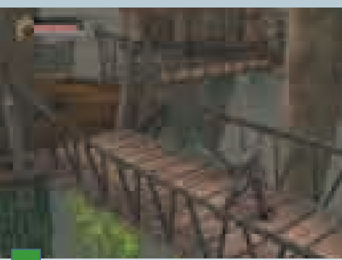

XB Wo gehobelt wird, fallen Späne: Waffeneinsatz ist bei "XGRA" Pflicht.

Hersteller:	Acclaim
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	3. Quartal

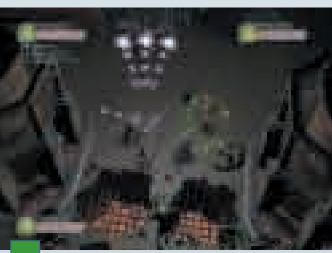
Besser als der Vorgänger: Futuristische Hochgeschwindigkeits-Raserei mit mehr Strecken, cooleren Waffen und spannenderer Meisterschaft.

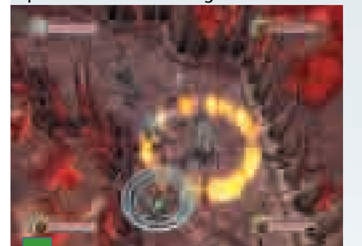
Dungeons & Dragons Heroes


XB Hau' drauf: Kopfnüsse müssen "D&D"-Recken kaum knacken.


XB Jeden Tag in eine neue Welt – sieben Settings warten auf ihre Erkundung.

Seit 8-Bit-Zeiten dient Gary Gygax' 'Pen&Paper'-Universum als Grundlage ungezählter Rollenspiel-Abenteuer. Mit "Dungeons & Dragons Heroes" steht PS2-, Xbox- und Gamecube-Fantasten eine weitere Lizenzversoftung ins Haus, die mit trockener RPG-Kost wenig gemein hat.
Infogrames' Multisystem-Adaption präsentiert sich vielmehr als spaßige Mixtur aus "Gauntlet" und "Baldur's Gate Dark Alliance". Bis zu vier menschliche Recken dürfen simultan ausziehen, den dunklen Heerscharen von Obermotz Kaden in sieben thematisch unterschiedlichen Welten die Polygone aus dem Leib zu prügeln. Zur Helden-Auswahl stehen die üblichen Verdächtigen: Kämpfer, Magier, Kleriker und Gauner gerben dem Lumpenpack ihrer Gilde entsprechend mit Langschwert oder Feuerball das Fell, gemeuchelt wird in Echtzeit. Ungewöhnlich hierbei die freie Tastenbelegung: Den je zwei Aktions- und Zaubertasten dürft Ihr frei Standardhiebe, wuchtige Rundumattacken oder Heiltrankgebrauch zuweisen. Seid Ihr mit der aktuellen Manöver-Auswahl unzufrieden, lässt sich auf Knopfdruck die Spielgeschwindigkeit drosseln. Während die Monster in Zeitlupe weitermeucheln, nehmt Ihr flink die gewünschten Änderungen vor.


XB Flexibel: Kampf- und Heilmanöver lassen sich frei auf die Tasten verteilen.

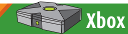

XB Alle für einen: Vier menschliche Recken ziehen zeitgleich in die Schlacht.

Hersteller:	Infogrames
Genre:	Action-RPG
D-Termin:	3. Quartal

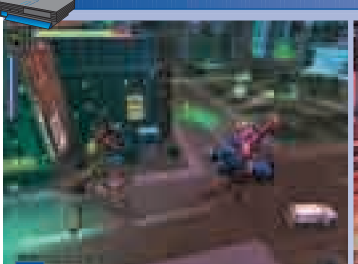
Kerker und Drachen in 128 Bit: Vielversprechender Dungeonhacker, der dank simultanem Vierspieler-Modus besonders Multiplayer-Runden anspricht.

SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ **Lizenzen der Zukunft:** Activision hat sich die Versoftungsrechte an den drei kommenden Dreamworks-Filmen "Sharkslayer", "Madagaskar" und "Over the Hegde" gesichert. +++ **Tödlicher Frühling:** Anfang 2004 soll Teil 3 der erfolgreichen "Hitman"-Reihe erscheinen. Entwickler IO Interactive gibt das Budget mit satten 43,3 Millionen US-Dollar an. +++ **Made in Germany:** Deutschlandexport Julian Eggebrecht und Factor 5 arbeiten an zwei noch unbekannten Gamecube-Projekten, die 2004 für Furore sorgen sollen. +++ **Wiedergeburt:** Nach dem Ende von Rage hat nun Microsoft den Xbox-Raser "Lamborghini" unter die Fittiche genommen. Eine PS2-Fassung ist damit wohl ausgeschlossen. +++ **Schlechtes Gewissen?** "GTA"-Erfinder Take 2 bringt am 3. Juli die Cube- wie PS2-Adaptionen des neuen Disney-Films "Ferkels großes Abenteuer". Jamie Leece, Präsident des hauseigenen Gotham Labels, bezeichnet das Kinderspiel als "strategische Entscheidung". +++ **Rare-Spiele für den Cube:** Einige Ex-Mitarbeiter des britischen Studios haben sich unter dem Namen Zoonami vereinigt und entwickeln für Nintendo das mysteriöse "Game Zero". +++ **Unsportlicher Würfel:** Sega wird wegen geringer Abverkäufe ab sofort keine Sportspiele mehr für den Gamecube veröffentlichen. PS2 und Xbox werden weiterhin mit der "2K"-Reihe bedient. +++ **Polygonales Japan:** Teil 3 von Capcoms Samurai-Schlachtplatte "Onimusha" wird ähnlich "Code: Veronica" vollständig in 3D-Kulissen spielen. Außerdem kehrt Ur-Protagonist Samanosuke zurück. +++ **Oddworld-Gerüchte:** Lorne Lanning ließ sich für den nächsten Teil seiner skurrilen Reihe von "Ico" inspirieren. Diesmal steuert der Spieler ein Zwitterwesen aus Affe und Pferd, das eine psychische Verbindung zu seinem sprechenden Boot hat. +++ **Gotteslästerung:** Die Microsoft-Prügelei "Kakuto Chojin" wurde wegen religiöser Anspielungen vom Markt genommen und komplett eingestampft. +++ **Überholspur:** Die Arcade-Raserei "Burnout 2" wird doch für Gamecube und Xbox entwickelt. Erscheinungstermin ist Mai 2003. +++ **Trio Infernale:** Shigeru Miyamoto gab in einem Interview bekannt, dass noch dieses Jahr "Pikmin 2" und "Mario 128" in Japan erscheinen sollen. Eine Fortsetzung von "Zelda" ist für 2004 geplant. +++ **Teutonen-Frust:** Wegen bedenklicher Inhalte respektive Indizierungsangst werden "Dead to Rights" und "House of the Dead 3" nicht in Deutschland erscheinen. +++ **Snake zum Dritten:** "Metal Gear Solid 3" wird wahrscheinlich für die PS2 veröffentlicht. Hideo Kojima äußerte sich allerdings skeptisch zu dieser Entscheidung von Konami. +++ **Dreckschleuder:** Codemasters hat bereits mit der Konzeption von "Colin McRae Rally 4" begonnen.



War of the Monsters



PS2 Prügelt Ihr Euch an engen Stellen, werden die Häuser davor transparent.



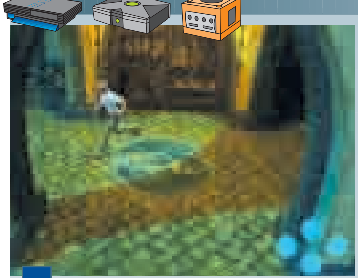
PS2 Alles ist erlaubt: Jedes Monster beherrscht Nahkampf- und Schussattacken.

Von PS-Monstern zu echten Ungeheuern: Die "Twisted Metal: Black"-Macher Incog haben vorerst genug von irren Rasern in mordenden Kisten und wenden sich daher der skurrilen Welt des B-Films zu.
Fiese Aliens haben in den 50er-Jahren die Erde heimgesucht, doch dank fähiger Wissenschaftler wurde die UFO-Invasion gestoppt. Dummerweise verstrahlten die Raumschiffwracks die Umwelt und sorgten so für schiefgelaufene Gen-Experimente und gefährliche Mutationen in der Tierwelt: Gigantische Riesenaffen, -insekten und monströse Augäpfel terrorisieren die Menschheit. Als eins dieser Ungetüme prügelt Ihr Euch durch technisch imposant inszenierte Szenarien wie Großstädte oder staubige Canyons – Zerstörung sämtlicher Gebäude und Einsatz von Autos als Wurfgeschosse inklusive.

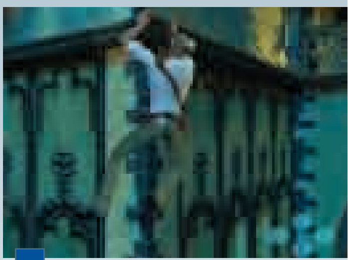
Hersteller:	Sony
Genre:	Action
D-Termin:	2. Quartal

Mit Zähnen und Klauen: Skurril gestaltete und optisch eindrucksvolle Monsterbalgerei mit witzigen Charakteren sowie reichlich B-Film-Charme.

Baphomets Fluch 3: Der schlafende Drache



PS2 Schnell weg! In einer Szene müsst Ihr vor anstürmenden Mördern fliehen.



PS2 Anstrengend: Dank optimierter Steuerung kann George nun klettern.

Freunde klassischer Adventure-Kost aufgepasst: Nach zwischenzeitlichem GBA-Ausflug kehrt die "Baphomets Fluch"-Serie wieder auf große Konsolen zurück. Genau wie in den beiden beliebten Vorläufern schlüpft Ihr in die Klamotten von George Stobbard und seiner süßen Freundin Nico Collard – das Detektiv-Duo wird sich abermals mit finsteren Kultanhängern rumärgern müssen. Neu hingegen ist die komplett polygonale Spielwelt: Statt in platten Rendertapeten rumzuklicken, steuert Ihr Eure Recken nun via Analogstick durch exotische 3D-Szenarien.
Der Grund für die technische Generalüberholung: Zusätzlich zum rätsellastigen Grundprinzip sollen nun auch diverse Kampf-, Schleich- und Sprungpassagen eingebaut werden. Bleibt zu hoffen, dass trotz der neuen Elemente noch genügend Knobeleien auf Genre-Freunde warten.

Hersteller:	THQ
Genre:	Adventure
D-Termin:	Oktober

Hirnakrobatik: Optisch stark verändertes Comeback der grandiosen Abenteuer-Serie mit frischen Ideen und (hoffentlich) alten Tugenden.

Gunfighter 2 The Revenge of Jesse James



PS2 Ob auf den Straßen, im Saloon oder in der Kutsche – Jesse James schießt scharf.

Frisches Kanonenfutter von Rebellion: Im Auftrag des französischen Publishers Ubi Soft werkelt der britische Entwickler momentan an einer klassischen Lichtpistolen-Ballerei im Wilden Westen.
In der Haut des namensgebenden Revolverhelden ballert Ihr Euch wahlweise mit einem Kumpel durch einschlägige Szenarios wie Saloon, Bank oder staubige Straßenzüge. Selbst eine bleihaltige Verfolgungsjagd via Kutsche steht auf dem Programm. Der eigentliche Aufbau orientiert sich dabei stark am Namco-Klassiker "Time Crisis 2": Unter Zeitdruck gilt es in jeder Szene, eine bestimmte Anzahl Schurken zu eliminieren, um ins nächste Bild zu gelangen. Zum Nachladen und Ausweichen huscht Ihr auf Knopfdruck in Deckung.

Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Lightgun-Shooter
D-Termin:	März

"Time Crisis 2" im Wilden Westen: Kurzweilige Cowboy-Knallerei mit Zeitdruckfaktor – für Genre-Fans sicherlich einen Probeschuss wert.

Evil Dead: A Fistful of Boomstick



XB Mahlzeit! Im "Evil Dead"-Getümmel fliegen die Monsterfetzen ohne Unterlass.

Wenn sich die Macher der indizierten Geschmacklosigkeit "State of Emergency" mit dem "Evil Dead"-Team zusammentun, kann man sich auf was gefasst machen: In THQs sinnfreier Metzelorgie übernehmt Ihr die Rolle des Zombie-Meuchlers Ash und säubert riesige Areale von der untoten Brut. Klar, dass Eure Widersacher nicht freiwillig die Gliedmaßen strecken: Ergo nutzen Next-Gen-Exorzisten Kettensäge, Schrotflinte, Schaufel oder Maschinengewehr zur Argumentverstärkung. Damit Ihr genügend zu tun habt, tummeln sich zeitweise bis zu 50 Monstrositäten gleichzeitig auf dem Bildschirm. Ins Schema des Film-Vorbilds passt die Versoftung ebenfalls: Regisseur Sam Raimi zeichnet für den Plot verantwortlich, Bruce Campbell hingegen leiht Ash seine Stimme.

Hersteller:	THQ
Genre:	Action
D-Termin:	Juni

Gewalt als Friedenstifter: Diabolisches Zombie-Spektakel ohne jedweden Anspruch auf Spieltiefe, aber mit reichlich blutiger Handlung.

Action im Internet

Der Onlinestart für alle Xbox-Zocker steht vor der Tür: MAN!AC präsentiert die wichtigsten Fakten zum schnellen Einstieg.

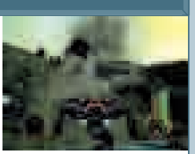
XB Einfacher Einstieg: Dank Start-CD geht's sofort spielend los.

Was amerikanische Xbox-Fans und eine kleine Schar europäischer Betatester bereits seit November nutzen dürfen (und in MAN!AC 1/2003 ausführlich geschildert wurde), ist ab dem 14. März 2003 für alle Besitzer der Microsoft-Konsole verfügbar – Xbox Live. An diesem Tag wandern die zum ungebremsten Onlinespaß erforderlichen, 60 Euro teuren 'Starter Kits' in die Läden und liefern Euch (fast) alle nötigen Utensilien für den Zugang zum Internet: Natürlich benötigt Ihr dafür eine funktionierende Breitbandanbindung (also DSL oder besser) sowie ein Verbindungskabel zwischen Xbox und Internethardware – ein handelsübliches Ethernet-Kabel reicht aus, allerdings müsst Ihr dafür in der Computer- statt der Videospiele-Abteilung stöbern. In die Röhre sehen zudem AOL-Benutzer, denn aufgrund der technischen Alleingänge des Anbieters lässt sich diese Anbindung nicht vernünftig mit der Xbox nutzen.

Online im Handumdrehen

Abgesehen von dieser Ausnahme kann der Einstieg nicht leichter gehen: Beim ersten Einlegen der Xbox-Live-DVD wird die nötige Software aufgespielt, in den übersichtlichen Menüs gebt Ihr den Kennnamen sowie das Passwort Eures Internetanbieters ein und lasst Euch verbinden. Wer zu Hause bereits ein PC-Netzwerk inklusive Router betreibt, für den wird's gar noch simpler, denn hier entfällt die Eingabe der Zugangsdaten komplett. Vor dem ungebremsten Spielvergnügen gibt's nun nur noch ein kleines, aber unter Umständen bedeutendes Hindernis zu überstehen: Zur Anmeldung für den regulären Betrieb braucht Ihr nämlich nicht nur einen (selbstgewählten) 'Gamertag'-Spitznamen und Eure persönlichen Daten wie Name und Anschrift, sondern auch eine Kreditkarte. Zwar ist im Kaufpreis bereits die Grundgebühr für ein Jahr inbegriffen, doch aus Überprüfungsgründen und im Vorgriff auf zukünftige Anwendungsmöglichkeiten bzw. Kosten müsst Ihr die sechzehnstellige Nummer eingeben – für die Plastikgeld-gewohnte USA kein Problem, in Deutschland allerdings sind Kreditkarten noch nicht so weit verbreitet. Habt Ihr auch diese Hürde überwunden, kann's gleich losgehen: Auf der

Mech Assault



Die Roboter-Ballerei setzt im Gegensatz zu den PC-Verwandten nicht auf Realitätsnähe, sondern dreht den Action-Quotient nach oben: Macht die Solo-Kampagne ordentlich Spaß, fetzt's im Online-Deathmatch besonders gut – allerdings bremsen Mängel im Match-System und wenige Spielmodi (die demnächst durch Downloads aufgestockt werden sollen) etwas den Spaß.

Hersteller: Microsoft
Onlinespieler: 8
Spielspaß ohne Live:
Spielspaß mit Live:

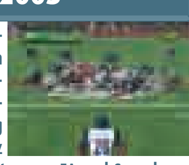
Moto GP



Die Raserei von THQ nimmt eine Sonderstellung ein: Um das komplette Online-Vergnügen zu genießen, braucht Ihr neben der XBox-Live-Demofassung noch einen Spielstand der nicht internetfähigen Vollversion – nur so könnt Ihr auf allen elf Strecken um Punkte kämpfen. Neben der feinen Menüführung beeindruckt "MotoGP" online durch die hohe Spielerzahl und den flotten Spielverlauf.

Hersteller: THQ
Onlinespieler: 16
Spielspaß ohne Live:
Spielspaß mit Live:

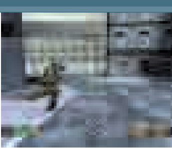
NFL Fever 2003



Vom spielerischen Anspruch her kommt Microsofts American-Football-Beitrag zwar nicht ganz an die Konkurrenten von EA und Sega heran, dafür macht der leichte Hang zur Arcade den Einstieg für europäische Frischlinge leichter. Wer außerdem das Glück hat, im Internet den passenden Partner für eine Partie zu finden, der erlebt beinahe Superbowl-Stimmung.

Hersteller: Microsoft
Onlinespieler: 8
Spielspaß ohne Live:
Spielspaß mit Live:

Tom Clancy's Ghost Recon



Wer neben der Wumme auch noch das Köpfchen anstrengen will, greift zu Ubi Softs spannendem Taktikshooter – dank Headset wird die Kombination Eures Soldatentrupps deutlich einfacher, spannende Szenarien sorgen für den passenden Nervenkitzel. Bei hoher Spielerzahl habt Ihr zwar mit Lag-Problemen zu kämpfen, kleinere Partien funktionieren aber tadellos.

Hersteller: Ubi Soft
Onlinespieler: 16
Spielspaß ohne Live:
Spielspaß mit Live:



XB Europa-Premiere: Dank Xbox Live dürfen nun auch PAL-Spieler bei Online-Sportspielen wie "NBA 2K3" ran.

XB Im Gegensatz zum Dreamcast wird beim Xbox-"Phantasy Star Online" monatlich zur Kasse gebeten.

XB Wer jetzt noch nicht schwach wird, bekommt spätestens Weihnachten das beste Argument für Xbox Live präsentiert: Der Hitkandidat "Halo 2" geht dann online.

▪ ▪ ▪ Gib Laut ▪ ▪ ▪

Microsoft fördert die Kommunikation

Im Praxistest als unerwartet unterhaltsam erwiesen hat sich die innovative Sprachoption der Xbox-Live-Titel: Dank des mitgelieferten Headsets dürft Ihr je nach Spiel mit einigen oder allen Teilnehmern während der Partien und in der Einstellungslobby frei parlieren, Taktiken ausknobeln, Matchparameter festlegen oder einfach ergründen, ob Ihr das dermaßen personalisierte Gegenüber tatsächlich in Eure Freundesliste aufnehmen wollt. Das ungeliebte Voice Masking (Verzerren der Stimme mit diversen Effekten) hat sich zum Glück bei der Masse nicht durchgesetzt, Störenfriede stellt Ihr kurzerhand stumm. Microsoft bemüht sich ebenfalls darum, zivile Umgangstöne zu fördern – auffälligen Störenfrieden wird jüngsten Aussagen zufolge als Warnschuss schon mal für eine Weile ein virtueller Knebel verpasst.

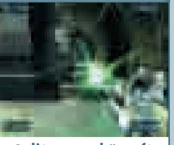
mitgelieferten Start-DVD sind Demoversionen von der rasanten Flitzerei "MotoGP" und dem drögen Party-Klopper "Whacked" dabei, im Handel findet Ihr zudem ein halbes Dutzend vollwertige Online-Titel, die wir Euch in den Kästen unten näher vorstellen. Außerdem gesellt sich mit dem für Ende März geplanten "2K3"-Sportspieltrio von Sega bald hochkarätiger Nachschub dazu, während Acclaim seine Rennspiel-Offensive ("Burnout 2", "Dakar 2" und "Re-Volt") für Mai angekündigt haben – gegen Jahresende ist bereits die Veröffentlichung von Spielspaß-Schwergewichten wie "Halo 2" oder "Project Gotham Racing 2" mit Internetnutzung geplant.

Mehr Spiel fürs Geld

Auch andere Titel ohne direktes Online-Zocken nutzen die Möglichkeiten des Internets, indem sie downloadbare Extras anbieten: Bei der Roboter-Ballerei "Mech Assault" saugt Ihr neue Kampfmaschinen, Arenen und Mehrspieler-Modi – der Spionagethriller "Splinter Cell" wird demnächst mit zusätzlichen Levels veredelt. Selbiges gilt für Segas skurrile Hüpferei "ToeJam & Earl 3", bei der Ihr auch noch frische Spielfiguren spendiert bekommt. Allerdings ist abzusehen, dass der Spaß nicht immer kostenfrei sein wird: Wie Microsoft nach dem vorab bezahlten Jahr verfährt, ist bislang nicht bekannt, am wahrscheinlichsten dürfte wohl eine monatliche Abo-Gebühr sein. Zudem findet Ihr in den Xbox-Live-Menüs einen 'Premium'-Punkt. Dort stellt Ihr ein, ob Ihr gewillt seid, z.B. für downloadbare Inhalte via der übermittelten Kreditkartendaten zu löhnen – einige Hersteller werden Bonusoptionen für Ihre Spiele oder den Aufenthalt in aufwändigen MMORPG-Welten über diesen Menüpunkt kostenpflichtig anbieten – für "Phantasy Star Online Episode 1&2" ist's ja bereits so angekündigt.

Wer die nötigen technischen Voraussetzungen für Xbox Live mitbringt und mit der Möglichkeit des Onlinespiels liebäugelt, bekommt von Microsoft die derzeit ideale Lösung geboten: Typische Internetkrankheiten wie spaßbremsende Übertragungsverzögerungen ('Lags') kommen bei praktisch allen Spielen erfreulich selten vor. Lediglich der Zutritt zu angebotenen Matches klappt gelegentlich aus unerfindlichen Gründen nicht, aber in der Regel stehen Euch immer genügend Ausweichpartien zur Verfügung. Wer online spielen will, ist mit Microsofts Xbox auf jeden Fall hervorragend bedient. *us*

Unreal Championship



Während Infogrames' Prestigeobjekt beim Betrieb an nur einer Konsole mit wenig Abwechslung und einem arg ruckeligen Splitscreen kämpft, geht's online wie gewünscht zur Sache: Dank ordentlichem Lobby-System fällt der Einstieg leicht, coole Spielmodi wie der 'Bombing Run' sorgen für Abwechslung – für Xbox-Live-Zocker Pflicht, solange Ihr nichts gegen Ego-Shooter habt.

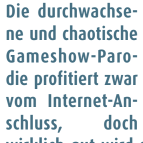
Hersteller: Infogrames

Onlinespieler: 16

Spielspaß ohne Live:

Spielspaß mit Live:

Whacked

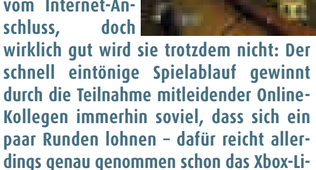


Die durchwachsene und chaotische Gameshow-Parodie profitiert zwar vom Internet-Anschluss, doch wirklich gut wird sie trotzdem nicht: Der schnell eintönige Spielablauf gewinnt durch die Teilnahme mitleidender Online-Kollegen immerhin soviel, dass sich ein paar Runden lohnen – dafür reicht allerdings genau genommen schon das Xbox-Live-Demo aus.

Hersteller: Microsoft

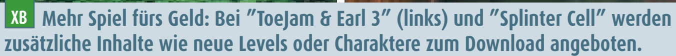
Onlinespieler: 4

Spielspaß ohne Live:



Spielspaß mit Live:



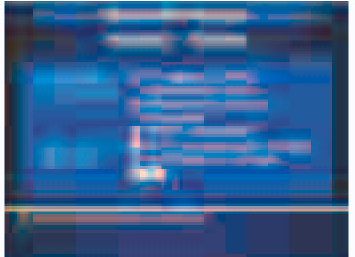


XB Mehr Spiel fürs Geld: Bei "ToeJam & Earl 3" (links) und "Splinter Cell" werden zusätzliche Inhalte wie neue Levels oder Charaktere zum Download angeboten.

Würfeln im Internet


Zwei Varianten, ein Ziel: Im Gegensatz zu Xbox und PS2 haben auch Zocker ohne Breitband Onlinezugang – dank normalem Modem.

Nintendo und Sega wagen den Blitzstart: Bereits Anfang März geht's online - MAN!AC ist mit dabei.



Steckt Ihr den Gamecube an einen Router an, reicht die Einstellung links. Geht Ihr direkt über ein DSL-Modem, müsst Ihr die PPPoE-Option (rechts) aktivieren.

Unverhofft kommt oft: Nicht Sony oder Microsoft gehen offiziell als erste am 7. März in Europa an den Internet-Start, sondern Nintendo.
Die treibende Kraft dahinter ist Sega: Der Ex-Dreamcast-Hersteller wagte sich bekanntlich schon mit seiner letzten Hardwareschöpfung serienmäßig ins Internet. Ambitioniertestes Projekt war das Rollenspiel "Phantasy Star Online", das auch hierzulande zahlreiche Fans fand. Um aus der darin investierten Arbeit Profit zu schlagen, folgt jetzt die Umsetzung auf andere Konsolen: Mit "Phantasy Star Online Episode 1&2" (Test auf Seite 43) erscheint der Gamecube-Ableger nun in Europa – Internet-Anbindung inklusive.
Um die Option zu nutzen, braucht Ihr natürlich einen Netzwerk-Adapter. Hier kommt Nintendo ins Spiel, denn der japanische Riese veröffentlicht zeitgleich das benötigte Zubehör. Anders als bei der Xbox seid Ihr nicht verbindlich auf einen Breitbandzugang angewiesen: Zwar bieten DSL & Co. Vorteile wie schnellere Geschwindigkeit und existente Flatrate-Tarife, alternativ gibt's aber auch ein herkömmliches Modem für den Betrieb an 'alten' Analog-Telefonbuchsen – preislich werden für die beiden an der Unterseite des Gamecube einsteckbaren Kästchen jeweils knapp 50 Euro fällig.

Gewaltentrennung

Mit dem Rest hat Nintendo nichts mehr zu tun, wie bei Sony ist es den Drittherstellern überlassen, was sie mit den Möglichkeiten anstellen: Sowohl die im Spiel eingebaute Zugangssoftware als auch alle weiteren Belange werden von Sega geregelt. Im Praxistest erwies sich der Sprung ins Internet trotzdem ähnlich einfach wie bei der Xbox: Wer über einen Router am Netz hängt, kann alles auf Automatik stehen lassen und ist sofort online. Alle anderen müssen Usernamen, Passwort und gegebenenfalls die Telefonnummer ihres Internetanbieters eingeben, dann klappt's auch – lediglich AOL-Nutzer dürften vermutlich wieder leer ausgehen.
Einen dicken Wermutstropfen gibt's vor dem Onlinespaß trotzdem: Wie beim (noch) kostenfreien Xbox Live benötigt Ihr zwingend eine Kreditkarte. Die kommt aber nicht nur zu Überprüfungszwecken zum Einsatz – nach dem ersten Gratis-Monat wird eine satte Gebühr an Sega fällig. Stolze 8,95 Euro müsst Ihr löhnen, um Eure Jagdlizenz für 30 Tage zu erhalten. Das ist ein ganz schön großer Brocken: MMORPG-Zocker auf PC und Spieler von Sonys PS2-"Everquest" werden zwar mit ähnlichen Beträgen zur Kasse gebeten, bekommen dafür aber auch eine ganze Menge mehr geboten.
Als erster Online-Titel ist "Phantasy Star" gewiss eine solide Sache und bringt auch Gamecube-Spielern das Internet näher. Ob und wie es in dieser Beziehung die nächsten Jahre mit dem Würfel weitergeht, ist allerdings unklar – immerhin hat der Start ordentlich geklappt. *us*

▪ ▪ ▪ EINTAGSFLIEGE? ▪ ▪ ▪
Die ungewisse Online-Zukunft

Die Konkurrenz wurde in Sachen Internet knapp geschlagen, aber was kommt dann? Jenseits von "Phantasy Star Online Episode 1&2" ist nämlich weit und breit kein Nachschub für DFÜ-wütige Gamecube-Spieler zu sehen. Nintendo selbst sorgt zwar für die nötige Hardware, hat aber bislang keine eigenen Pläne verkündet. Selbst wenn sich das auf der nahenden E3 ändern sollte, brauchen wir uns als Europäer so schnell keine Hoffnungen machen: Schließlich kommt das PAL-Territorium meist deutlich später dran und wartet z.B. noch auf den längst in den USA erhältlichen e-Card-Reader. Auch bei den Drittherstellern sieht die Lage kaum anders aus: Diese konzentrieren sich entweder auf die Xbox wie Acclaim und THQ oder warten die Onlinezukunft der PS2 ab (z.B. Electronic Arts und Activision). Selbst beim naheliegendsten Kandidaten Sega schwinden die Hoffnungen, wurde doch unlängst die weitere Entwicklung von Gamecube-Titeln eingeschränkt: Die auf der Xbox Internet-kompatible Sportspielreihe hat nach den jetzigen "2K3"-Episoden keine Nintendo-Zukunft mehr.



Während das Modem (links) zwingend an den Gamecube angeschlossen werden muss, ist das neckische Tastaturpad reiner Luxus und für Europa nicht geplant.


Vorerst der einzige Internet-Titel: Segas Rollenspielepos "Phantasy Star Online"

Oh mein Gott, es lebt!

Die Tagebücher von Big Blue Box TEIL 13

Ausnahmsweise ganz sachlich: "Fable", die Xbox-Hoffnung für alle Rollenspiel-Fanaten, nähert sich mit riesigen Schritten der Fertigstellung. Voller Stolz präsentiert das zuständige Entwickler-Team von Big Blue Box die ersten spielbaren Gehversuche ihres fantastischen Debüt-Titels.

Die Welt von "Fable" ist inzwischen auf Hochglanz poliert und erstrahlt in ungekanntem Detailreichtum.

Nach monatelanger Kleinarbeit gepaart mit übermenschlichen Programmierkünsten hat ein unvorhergesehener Implementierungs-Rausch unsere virtuellen Landstriche, Städtchen und Höhlen in brodelnde Orte voller redseliger Spielfiguren und blutrünstigem Getier verwandelt. Das "Fable"-Universum enthält nun von liebreizenden Nymphen über geifernde Hexen und geflügelte Monstrositäten bis hin zu einem Haufen von Winz-Kreaturen wie Skorpionen oder Hornissen alle Bösartigkeiten, mit denen wir Xbox-Fans schon immer konfrontieren wollten.

Besonders stolz sind wir auf die Erdtrolle – hünenhafte Wesen, die den Spieler aus Untergrundhöhlen anspringen.

Während der Fertigstellung dieses ganzen Tierparks an Polygon-Viechern hat auch die menschliche Rasse enorme Fortschritte gemacht: Ruppige Faustkeilereien sind für den Protagonisten nun ebenso möglich wie geschmeidige Ausweichmanöver. Die Gefechte mit Waffeneinsatz befinden sich zwar schon im fast finalen Stadium, aber wir denken gerade über coolere Attacken und kompliziertere Combo-Manöver nach. Sadisten können diese dann gleich an unseren süßen, realistisch animierten Kindern ausprobieren: Der Polygon-Nachwuchs besitzt alleine für Konversationen ganze 35 verschiedene Gesten und Gesichtsausdrücke – von den Sterbeanimationen ganz zu schweigen.

Schicke Mütze: Die Nebencharaktere gehen völlig eigenständig ihrer Arbeit nach.

Auch die Entwicklung der Hintergrundgeschichte bereitet uns aktuell große Freude: Wir hatten wohl schon seit langer Zeit dutzende motivierende Handlungsstränge, aber erst jetzt lässt sich tatsächlich erahnen, wie sie sich in der lebenden Spielwelt 'anfühlen' werden. Unsere Faszination kannte keine Grenzen, als einige Story-Elemente urplötzlich ein unkontrollierbares Eigenleben führten und so sicher geglaubte Ereignisse auf den Kopf stellten. Die Visualisierung von Ideen ist unglaublich wichtig für das Gelingen eines Rollenspiels: Was auf den Konzeptzeichnungen als simpler 'Überfall im düsteren Wald' beginnt, verwandelt sich auf dem Bildschirm schließlich in ein Ausbund an Spannung und Dramatik.



Übler Kerl oder edler Ritter: Alle Entscheidungen und Taten beeinflussen das Aussehen Eures Kriegers.

Apropos Wald: Ob unserer Ambitionen haben auch wir während der Entwicklungszeit selbigen vor lauter Bäumen kaum noch gesehen.

Doch jetzt lichtet sich der Programmier-Dschungel: Mit jedem Biest, Nebencharakter und Gebäude, das wir integrieren, kommt "Fable" unseren hochgesteckten Zielen näher. Letztlich sind es der unheimliche Facettenreichtum und die schiere Größe des Spiels, die es zu dem machen, was es inzwischen ist: Kein banales Abenteuer, sondern ein ausgewachsenes Heldenepos.

Phantom-Konsole: Verfrühter April-Scherz?

Ende Januar veröffentlichte die in Florida ansässige Firma Infinium Labs eine Pressemitteilung, in der das frisch gegründete Unternehmen die Entwicklung einer neuen Spielekonsole bekannt gibt. Außer sehr vagen PR-Aussagen wie "schnellste Konsole auf dem Markt", "Online-Option für Mehrspieler-Duelle", "Spiele auf Abruf" und "größte Auswahl an vorab installierter Software" ist dem Dokument jedoch nichts Konkretes zu entnehmen. Lediglich das Trägermedium für die Spiele steht bereits fest: Phantom bezieht die Software ausschließlich via Breitband-Anschluss – auf optische Speicher wie DVD oder CD-Rom wurde bewusst verzichtet. Interne Architektur, Leistungsdaten oder gar Hersteller, die die ominöse Konsole mit Spielen unterstützen, sind derzeit nicht bekannt – unsere Anfragen blieben unbeantwortet. Angeblich soll das Gerät bereits im März in den USA präsentiert und im November ausgeliefert werden. Wir stehen der Ankündigung jedenfalls sehr skeptisch gegenüber, denn ohne ausreichenden finanziellen Background – wie ihn z.B. Microsoft, Sony oder Nintendo besitzen – lässt sich eine Konsolen-Markteinführung kaum durchführen. Wir werden Euch auf jeden Fall über das mysteriöse Phantom auf dem Laufenden halten.

Peinlich: Zoll verkauft indizierte Filme

Bislang als oberste Kontrollinstanz für importierte Spiele und DVDs bekannt, sorgte der deutsche Zoll unlängst für Erheiterung: Waren doch in einer hauseigenen Online-Versteigerung, bei der einbehaltenen Ware feil geboten wurde, die beiden indizierten Titel "Scream" und "Scream 2" aufgetaucht. Für erschwingliche 5,50 Euro Zusatzkosten sollte sich der glückliche Käufer seine Neuerwerbung gar nach Hause liefern lassen können. Dumm nur, dass Versandhandel mit indizierter Ware untersagt ist, und der Zoll sein illegales Angebot sperren musste.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Samus Aran an allen Fronten

Satte acht Jahre mussten "Metroid"-Jünger auf die Cube-Rückkehr des SciFi-Klassikers warten. Doch nun gelobt Nintendo Besserung: Die Retro Studios haben nämlich bereits mit Konzeption und Entwicklung der direkten Fortsetzung (Arbeitstitel: "Metroid Prime 2") begonnen. Als geplanter Erscheinungstermin wird 'irgendwann 2004' angegeben. Aber es kommt noch besser: Craig Perry und Warren Zide, die Produzenten von "American Pie", sicherten sich unlängst die Filmrechte am Konsolen-Spektakel. Während das Hollywood-Duo vorerst keine beteiligten Namen nennen konnte, ging Nintendo in die Offensive: Auf der hauseigenen Homepage durften Fans abstimmen, wer Samus Aran verkörpern soll. Dabei setzte sich "Dark Angel"-Darstellerin Jessica Alba knapp gegen Cameron Diaz und Jennifer Garner ("Alias") durch.

NACHSPIEL

LIZENZ CONTRA IDEE: QUO VADIS EA?

Man muss sich die Zahl auf der Zunge zergehen lassen: 1,23 Milliarden US-Dollar! Electronic Arts' Quartalsumsatz übersteigt damit locker die Einspielergebnisse von Blockbustern wie "Harry Potter". In Zeiten von Rezession und Publisherpleiten hat sich die nordamerikanische Konsolengröße somit zum echten Finanz-Schwergewicht gemausert. Die Gründe liegen auf der Hand: Während konkurrierende Hersteller verzichtbare 08/15-Lizenzen in noch verzichtbarere Software verwandeln, bündelt EA seine Kräfte für spielerisch überzeugende Hochkaräter à la "Herr der Ringe". Noch dazu hat man Segas "2K"-Reihe mit den hauseigenen, in schöner Regelmäßigkeit erscheinenden Sport-Updates am lukrativen US-Markt zur Bedeutungslosigkeit verdammt. Lässt diese Bestandsaufnahme jeden Finanzier frohlocken, runzeln Kritiker die Stirn. Denn Erfolgsmeldungen in Sachen Lizenz- sowie Fortsetzungspolitik hemmen in letzter Konsequenz den spärlichen Mut zur Innovation. Ergo können Konsolen-Zocker nur hoffen, dass EA seinen hart erarbeiteten Reichtum nicht exklusiv für Versoftungsrechte einsetzt, sondern vielmehr einen Teil des Geldes in frische Ideen steckt. Moderne Klassiker wie "Pikmin" wurden nämlich von genialen Köpfen entworfen, die sich erst in zweiter Linie um Gewinn-Maximierung scheren.

Retro-Paradies: Atari TV-Games

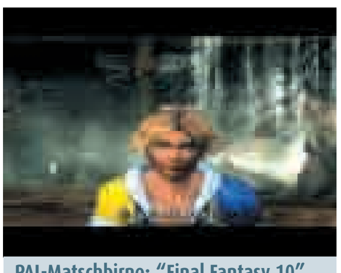
Wer bei den Namen "Pong", "Centipede", "Asteroids", "Breakout", "Gravitar", "Missile Command", "Real Sports Volleyball", "Yars' Revenge", "Circus Atari" und "Adventure" feuchte Augen bekommt, sollte sich schnellstens zum nächsten Spiele-Händler begeben. THQ veröffentlicht nämlich im März für gerade mal 30 Euro eine Mini-Konsole namens 'Atari TV-Games', die alle genannten Klassiker in sich vereint. Ihr verbindet den im schicken VCS-Design gehaltenen Joystick einfach mit dem Antennen-Anschluss, und schon flimmern die emulierten Pixel-Titel über Euren heimischen Fernseher.



PAL-Protest: Square Petition

Rollenspiel-Gigant Square kümmerte sich bislang wenig um die Belange deutscher bzw. europäischer Zocker: Dicke PAL-Balken, enormer Geschwindigkeitsverlust und halbherzige Lokalisation kennzeichnen nicht nur die beiden letzten Machwerke ("Final Fantasy 10" und "Kingdom Hearts") der japanischen Spieleschmiede. Bis November habt Ihr die Möglichkeit, Eurem Ärger und der Forderung nach sorgfältigen PAL-Versionen Nachdruck zu verleihen. Gebt einfach auf der unten genannten Internet-Seite Eure Stimme ab – vielleicht klappt's ja tatsächlich beim nächsten Square-Produkt mit der Anpassung.

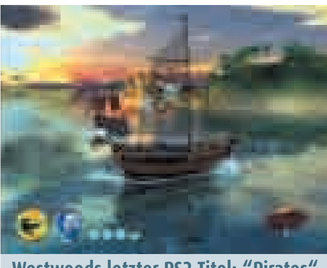
www.petitiononline.com/sq2002eu

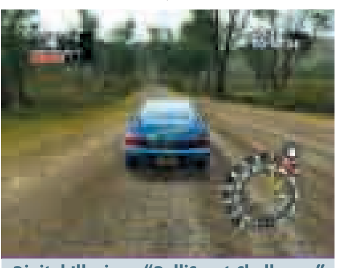


PAL-Matschbirne: "Final Fantasy 10"

Milliardenschwer: Electronic Arts im Siegesrausch

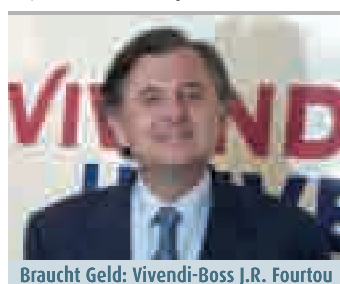
Die Meldung ließ sämtliche Konkurrenten vor Neid erblassen: Electronic Arts hat als erster Dritthersteller in nur drei Monaten einen sagenhaften Umsatz von 1,23 Milliarden US-Dollar eingefahren. Zusätzlich stieg der Firmengewinn für diesen Zeitraum im Vergleich zum Vorjahr um fast 100 Prozent auf 250 Millionen US-Dollar. Allen voran trugen "Harry Potter", "Herr der Ringe", "007 Nightfire", "Die Sims", "Die Sims - Online" und "Madden 2003" zum historischen Ergebnis bei. Im Zuge der Rekord-Nachrichten gab EA zudem bekannt, sämtliche Entwicklungsstudios in einem gigantischen Komplex nahe Los Angeles bündeln zu wollen. So wird auch das legendäre Westwood Studio aus Las Vegas ("Command&Conquer", "Lands of Lore") aufgelöst und in die Stadt der Engel transferiert. Quasi zum Nachtisch gönnte sich der neue Publisher-Primus eine Minderheitsbeteiligung (man spricht von 15 Prozent) am Entwickler Digital Illusions. Damit erscheinen sämtliche zukünftigen Titel der Xbox-versierten Schweden (z.B. die Fortsetzung des PC-Krachers "Battlefield 1942") über EA Games.


Westwoods letzter PS2-Titel: "Pirates"


Digital Illusions "RalliSport Challenge"

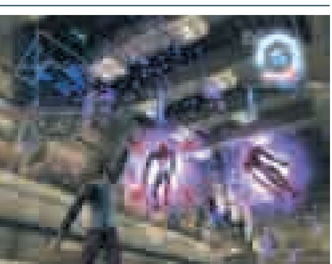
Sonderangebot: Wer kauft Vivendi?

Beständig halten sich die Gerüchte, dass der defizitäre Vivendi-Konzern seine Spielesparte abstoßen will. Angesichts des horrenden Verkaufspreises von ca. 1,5 Milliarden US-Dollar kommen aktuell nur zwei potenzielle Abnehmer in Frage: Microsoft und Electronic Arts (siehe News oben). In den letzten Wochen meldeten diverse Quellen, Bill Gates habe hinter verschlossenen Türen bereits zugegriffen respektive nach dem Rare-Deal zum zweiten Mal das Firmenkonto erleichtert. Sollte sich dies bewahrheiten, dürften für PC-Spieler finstere Zeiten anbrechen: Mit Blizzard ("Diablo") sowie Valve ("Half-Life dt.") würden dann nämlich zwei der renommiertesten Entwickler fortan exklusive Xbox-Titel herstellen – wir erinnern uns an Bungies "Halo". Doch solange nichts offiziell ist, mischt auch EA munter mit: Beflügelt durch eingefahrene Gewinne, will der Branchenriese alsbald ganze 2 Milliarden US-Dollar für Aquisitionen flüssig machen.


Braucht Geld: Vivendi-Boss J.R. Fourtou

Firmenhochzeit: Sega fusioniert mit Sammy

Am durchgerüttelten Nippon-Markt sind Firmenfusionen schwer angesagt: Jetzt geht auch Sega eine Liaison ein und verschmilzt mit Sammy ("Galerians", "Guilty Gear") zu einem gemeinsamen Unternehmen. Für Branchenkenner macht diese Partnerschaft durchaus Sinn: Ist doch Sega nach wie vor Japans größter Arcadehallen-Besitzer, Sammy hingegen Marktführer bei den dort aufgestellten Pachinko-Glücksspielautomaten. Als Präsident des neuen Riesen wird ab 1. Oktober der heutige Sammy-Chef Osamu Satomi auftreten. Trotz einiger Gerüchte steht der Name des Unternehmens noch nicht fest: Denkbar wären Kombinationen wie 'Sega-Sammy' oder 'Saggy'.


Kommt auch nach Europa: Sammys Psycho-Grusler "Galerians: Ash" (PS2)

Homosexueller fordert Spieleverbot!

Henk Krol, Redakteur der größten holländischen Schwulenzeitung, will die Fortsetzung des auch hierzulande indizierten PC-Titels "Postal" verbieten lassen. In dem arg geschmacklosen Metzelfestival übernimmt der Spieler die Rolle des 'Postal Dude' und schlachtet fortan Menschen – darunter eben auch klischeehafte Schwule – quasi am Fließband ab. Vince Desi, Chef der zuständigen Entwicklungsfirma Running with Scissors, ist sich indes keiner Schuld bewusst: "Es geht nicht gegen Schwule, es ist einfach nur ein Spiel!"

AM RANDE

+++ Giganten unter sich: "Tempest 2000"-Macher Jeff Minter arbeitet für Peter Molyneuxs Lionhead Studios an einem Cube-exklusiven Titel namens "Unity". **+++ Pornografie kostet Geld:** BMX-Legende Dave Mirra hat Acclaim auf sage und schreibe 21 Millionen US-Dollar verklagt. Der Extremsportler sieht seinen Namen durch die freizügige Radelei "BMX XXX" in den Dreck gezogen. **+++ Pleitegeier:** Swing Media mussten wegen eines Verlustes von 6 Millionen Euro am 11. Februar Insolvenz beantragen. Die PS2- wie Cube-Versionen des einzig nennenswerten Konsolen-Titels "Enclave" werden nun von Infogrames vertrieben. **+++ Überläufer:** Nach seinem überraschenden Rücktritt als Amerika-Chef von Sega, heuerte Peter Moore wenige Tage später bei Konkurrent Microsoft an. Dort wird er sich um die Geschicke der Xbox kümmern. **+++ Geldfresser:** Im letzten Quartal 2002 hat Microsoft mit der Xbox weitere 348 Millionen US-Dollar Verlust einstecken müssen – im Vorjahres-Quartal waren's noch 180 Millionen. **+++ Von der Leinwand auf die Konsole:** Empire sicherte sich die Rechte an den kommenden Action-Streifen "Bad Boys 2" und "Bulletproof Monk". Die zugehörigen Spiele sollen dieses Jahr auf allen aktuellen Konsolen erscheinen. +++

Skies of Arcadia Legends



NGC Rollenspiel-Standard: Stadtbesuche dienen dem Informationsaustausch, Rüstungskauf und wundenheilenden Hotelbesuchen – die Auto-Karte unten rechts lässt sich auf Wunsch ausblenden.



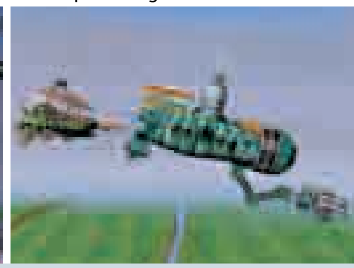
NGC Einer der brandneuen Nebenstränge: Der gemeingefährlichen Kopfgeldjägerin Piastol begegnet Ihr ab und an nur auf dem Gamecube.

Die alte Rollenspiel-Leier: Während selbst PAL-PS2-Besitzer mittlerweile aus einer akzeptablen Anzahl Fantasy-Vertreter wählen dürfen, sieht's für die noch verhältnismäßig junge Konsolenkonkurrenz recht trübe aus. Anspruchsvolle Xboxler müssen sich mit dem westlichen Mammut-Werk "Morrowind" begnügen, auf dem Gamecube fährt der RPG-Zug mit dem mittelprächtigen "Evolution Worlds" sowie THQs eigenwilligem "Summoner 2" gerade erst an. In solchen Dürrezeiten kommt ein japanophiler Edel-Spross wie gerufen. Zwar serviert Euch Sega mit "Skies of Arcadia Legends" im Prinzip 'nur' eine Umsetzung des über zwei Jahre alten, exquisiten Dreamcast-Epos, Entwickler Overworks ließ es sich allerdings nicht nehmen, den 128-Bit-Oldie um ein paar frische Elemente sowie eine Handvoll Detail-Verbesserungen aufzupeppen.

Eine Luftfahrt die ist lustig

Vom grundlegenden Ablauf her ist alles beim alten geblieben: Auf der Suche nach sechs mächtigen Mondkristallen durchstreift Kapitänssohn Vyse zusammen mit seiner Kindergartenfreundin Aika und einer Handvoll weiterer Recken die unbekannten Weiten Arcadias. Das Besondere daran: Die fiktive Fantasy-Welt liegt hoch im Himmel, entsprechend segelt Euer Heldentrupp via Luftschiff durch die wolkigen Höhen. Aus reinem Spaß an der Freud begeben sich die polygonalen Kampfkumpane dabei natürlich nicht auf die gefährliche Reise. Das verfeindete valuanische Imperium ist nämlich ebenfalls auf der Jagd nach den mythischen Klunkern, uneingeschränkte Weltherrschaft ihr erklärtes Ziel.

Fortan steuern Vyse & Co. belebte Städte an, um sich mit Heiltränken und durchschlagendem Kriegsgerät auszustatten oder in Luftfahrerkneipen die neuesten Gerüchte aufzuschnappen. Die obligatorischen Dungeons fordern Euch mit dezentem Rätselanteil, der Schwerpunkt liegt aber – wie auch auf der feindverpesteten Oberwelt – auf rundenbasierten Zufallsgefechten. Ungewöhnlich hierbei: Von Standardattacken und Itemgebrauch abgesehen, kosten alle wichtigen Manöver so genannte 'Spiritpoints'. Wollt Ihr dem Gegner einen mächtigen Zauberspruch auf den Pelz brennen oder zu einem der zahlreichen, für jeden Heroen individuellen Spezialangriffe ansetzen, benötigt Ihr die passende Zahl 'Spirit'-Punkte auf dem Konto. Dieses füllt sich mit jeder Runde um ein paar Zähler, da aber die gesamte Party auf denselben Punktepool zugreift, ist ökonomisches Taktieren der Schlüssel zum Sieg. So könnt Ihr beispielsweise auch einzelnen Charakteren befehligen, sich per 'Focus'-Kommando auf die 'Spirit'-Regeneration zu konzen-



NGC Die taktisch geprägten Luftschlachten bieten Abwechslung vom RPG-Alltag: Habt Ihr die Rundenstrategie festgelegt (links), beobachtet Ihr den Kampfverlauf.

COMING NOW...

in USA

MÄRZ

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Amplitude	Sony	Musikspiel	realistisch
Clock Tower 3	Capcom	Action-Adventure	realistisch
Dragon's Lair 3D	Encore	Action	sicher
Dynasty Warriors 4	Koei	Action	sicher
King of Route 66	Sega	Rennspiel	realistisch
My Street	Sony	Partyspiel	unwahrscheinlich
Marvel vs. Capcom 2	Capcom	Beat'em-Up	sicher
Murakamo	Ubi Soft	Action	unwahrscheinlich
Tao Feng: Fist of the Lotus	Microsoft	Beat'em-Up	sicher
Legend of Zelda: The Wind Waker	Nintendo	Action-Adventure	sicher

APRIL

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Auto Modellista (online)	Capcom	Rennspiel	realistisch
Freaky Flyers	Midway	Action	sicher
Jojo's Bizarre Adventure	Capcom	Beat'em-Up	sicher
RPG Maker 2	Agetec	Rollenspiel	unwahrscheinlich
RTX Red Rock	LucasArts	Action	sicher
Brute Force	Microsoft	Action	sicher
Gladius	LucasArts	Action	sicher
Mafia	Take 2	Action	sicher
1080 White Storm	Nintendo	Sportspiel	sicher
Ikaruga	Infogrames	Action	sicher

in JAPAN

MÄRZ

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Chaos Legion	Capcom	Action	unwahrscheinlich
Final Fantasy X-2	Square	Rollenspiel	realistisch
Virtua Fighter 4 Evolution	Sega	Beat'em-Up	realistisch
Thousand Land	From	Rollenspiel	unwahrscheinlich
P.N. 03	Capcom	Action	realistisch
Rockman EXE Transmission	Capcom	Rollenspiel	unwahrscheinlich

APRIL

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
DoDonPachi Dai-Oujou	Arika	Action	unwahrscheinlich
DDRMAX 2	Konami	Musikspiel	realistisch
Galaxy Angel	Broccoli	Simulation	unwahrscheinlich
Metal Slug 3	Playmore	Action	unwahrscheinlich
Rent A Hero No. 1	Sega	Action-Adventure	unwahrscheinlich
Shaman King: Soul Fight	Bandai	Beat'em-Up	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher · realistisch · unwahrscheinlich

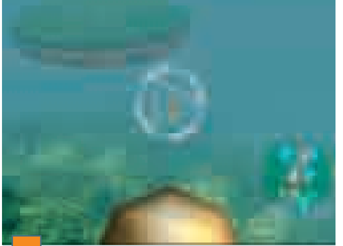


NGC Dank optimierter Ladezeiten gehen die Zufallskämpfe deutlich flotter vonstatten: Die niedrigere Prügelfrequenz wird durch mehr Erfahrungspunkte ausgeglichen.

trieren, um so den punktezehrenden Superangriff eines Kollegen vorzubereiten.

Mast- und Schotbruch

Neben Keilereien Mensch gegen Monster stehen passend zum Freibeuter-Ambiente ab und an auch pompöse Seeschlachten mit den ranghohen Offizieren der valuanischen Armee auf dem Plan. Runde für Runde legt Ihr dabei fest, welches Partymitglied sich etwa mit dem Abfeuern der Hauptkanone beschäftigt, wer Reparaturmaßnahmen in Angriff nimmt und wer zum Ausweichmanöver ansetzen soll. Natürlich dürft Ihr Euren anfangs schwächlichen Kahn im Laufe des Abenteuers mit Sonderzubehör wie Torpedo, stärkerem Antrieb oder schützender Plankenverstärkung ausstatten. Später rekrutiert Ihr aus über ganz Arcadia verstreuten Steuermännern und Ingenieuren gar

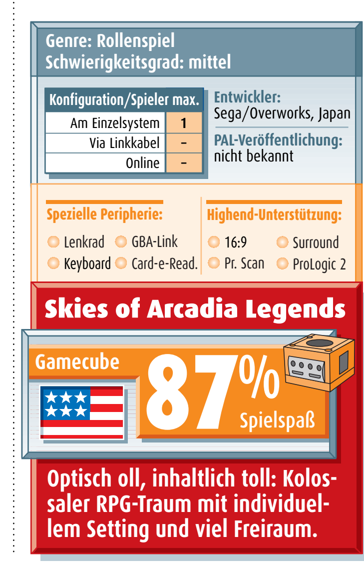


NGC Neu: Hört Ihr ein Klingeln, solltet Ihr die Gegend in Ego-Ansicht nach itemspendenden Mondfischen absuchen.

Eure ganz persönliche Lieblings-Mannschaft.

Auf zu neuen Ufern

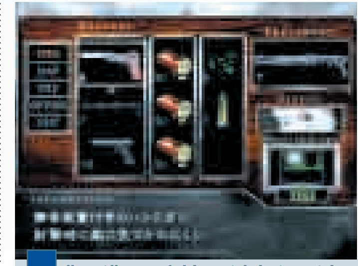
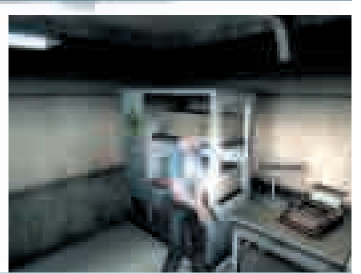
Einige Verfeinerungen dürften Kennern des Dreamcast-Originals bereits nach ein paar Spielminuten auffallen: Die im Original teils quälend häufigen Zufallskloppereien wurden auf eine spürbar niedrigere Frequenz heruntergefahren. Weiterhin verbringt der Gamecube zu Kampfbeginn deutlich weniger Zeit mit Laden – sehr angenehm. Ansonsten erwartet Euch (von dezent saubererer Optik einmal abgesehen) eine technisch originalgetreue Konvertierung, was zu Zeiten von Surround-Sound und effektgespickter Highres-Grafik doch etwas mager anmutet. Inhaltlich ist "Skies of Arcadia" aber nach wie vor top, wozu auch die dezenten Innovationen beitragen: So gibt es für Gamecube-Kapitäne zwei Dutzend neue archäologische Entdeckungen im Luftraum Arcadias zu machen, gegen klingende Münze begebt Ihr Euch auf die Suche nach Schwerverbrechern oder jagt in Ego-Perspektive seltenen Mondfischen hinterher. Trotz technischer Schwächen bleibt "Skies of Arcadia Legends" ein faszinierendes, Sidequest-gespicktes Mammut-Epos für jeden RPG-Fan – ein PAL-Termin ist leider noch nicht in Sicht. *cg*



Gun Survivor 4: Biohazard



PS2 Seid Ihr im Ego-Modus, lässt sich die Bildachse via Digikreuz nur seitlich drehen – ein 'Blinker' zeigt an, aus welcher Richtung der nächste Feind anrückt.

PS2 "Resi"-Fans fühlen sich bei Speicherschreibmaschinen und typischem Inventaraufbau heimisch – lästige Rucksack-Restriktionen bleiben Euch zum Glück erspart.

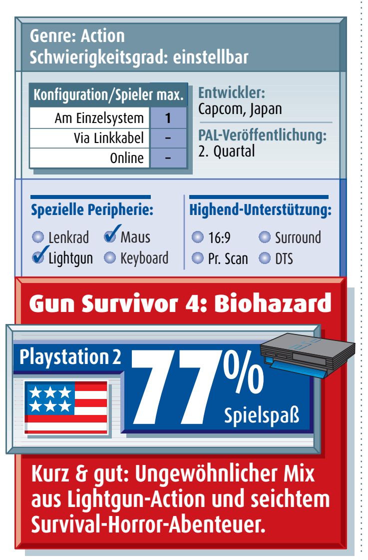
Das hätte niemand auch nur zu hoffen gewagt: Nach dem strunzdämlichen PSone-Debüt und einer nicht minder tumben PS2-Fortsetzung bemüht sich Capcom ein drittes Mal, ihre berühmte Survival-Horror-Saga erfolgreich ins Lichtpistolen-Metier zu konvertieren. Und siehe da, aus dem flügellahmen Lightgun-Entlein von einst, ist ein ebenso ungewöhnlicher wie kurzweiliger Genre-Vertreter geworden. Im Gegensatz zu "Dino Stalkers", dem letzten rein actionorientierten "Gun Survivor"-Spross, zeigt sich die Zombiejagd als TV-Safari mit Adventure-Einschlag.

Kreuzfahrt des Schreckens

Tatsächlich wirkt das blutige Spektakel auf den ersten Blick mehr wie ein weiterer "Biohazard/Resident Evil"-Aufguss, denn wie ein typisches Plastikknarren-Inferno. So steuert Ihr Bruce McGivern, den Helden des Abenteuers aus der Third-Person-Perspektive durch polygonale Echtzeit-Kulissen. Dazu nutzt Ihr das Digi-Kreuz jeder 'GunCon 2'-kompatiblen Wumme. Wahlweise dürft Ihr auch per Joypad allein oder im Verbund mit einer handelsüblichen USB-Maus in den Kampf gegen das Serien-Erzübel, den Umbrella-Konzern, ziehen. Schauplatz der Schlachtplatte ist diesmal ein gigantischer Luxusdampfer. Und natürlich erwartet den amerikanischen Spezialagenten alles andere als eine lauschige Kreuzfahrt. Die berühmt-berüchtigten Killerviren des Forschungsimperiums haben die gesamte Besatzung in zähnefletschende Zombies verwandelt. Zudem lungern tödliche Hunter-Reptilien sowie einige neue Ekelexemplare aus Umbrellas Giftküche auf Oberdecks, in Kajüten, Festsälen oder Maschinenräumen herum.

"Resi" mal anders

Während Ihr die weitläufigen Komplexe des stählernen Meeresgiganten nach Schlüsselkarten, Heilkräuter und Extra-Munition durchstöbert, solltet Ihr stets auf Angriffe gefasst sein. Wankt Euch ein stöhnender Untoter entgegen, wechselt Ihr wieselflink in den Ego-Modus – ein Zug am Knarrentrigger genügt. Gezielte Schüsse auf empfindliche Körperteile garantieren dabei wie in den 'großen' Serienvorbildern ökonomischen Munitionsverbrauch. Auch wummentechnisch setzt Capcom auf Bewährtes: Standard-Pistole und Halbautomatik finden sich im Laufe des Abenteuers genauso wie Schrotflinte, Granatwerfer und Magnum.
Abgespeckte "Resident Evil"-Forschereien auf der einen, zünftige Lightgun-Action (samt endlich wuchtiger Soundeffekte) auf der anderen Seite – der unkonventionelle Genre-Mix geht diesmal voll auf. Auch wenn Ihr technisch nur gehobene Mittelklassekost serviert bekommt, und das Ganze mit knapp drei Stunden recht fix durchgezockt ist, kommen "Resi"-Fans definitiv auf ihre Kosten. *cg*



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Capcom, Japan
PAL-Veröffentlichung: 2. Quartal

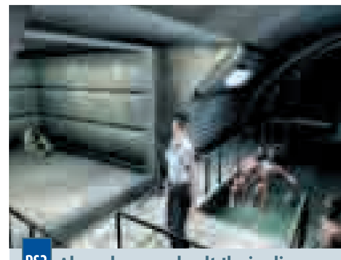
Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ Maus, ✓ Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Gun Survivor 4: Biohazard
Playstation 2
77% Spielspaß

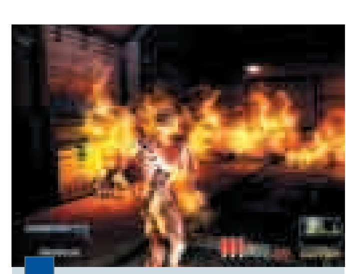
Kurz & gut: Ungewöhnlicher Mix aus Lightgun-Action und seichtem Survival-Horror-Abenteuer.



PS2 Die Third-Person-Steuerung per Digi-Kreuz geht äußerst leichtgängig von der Hand – ein Zug am Ballertrigger und Ihr schaltet blitzschnell in die Ego-Ansicht um.



PS2 Ab und an wechselt Ihr in die Haut eines weiblichen Sub-Charakters.



PS2 Nicht ganz so authentisch aber zielsicherer: Zombiejagd per Maus





12 AUSGABEN FREI HAUS

PLUS EINE DVD

Bis zu 25 € sparen

OPTION 1 – HAMTARO

OPTION 2 – ROAD TO PERDITION

OPTION 3 – RESIDENT EVIL

Wenn Du jetzt ein MAN!AC-Abo bestellst, bekommst du eine brandneue DVD Deiner Wahl mit dazu. Du sparst bis zu 25 Euro im Vergleich zu den Einzelpreisen!

Sonderaktion nur gültig bis 5. April 2003

NACHBESTELLEN & SPAREN!





Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Pro Heft 3,30 Euro inkl. Versandkosten

ICH BESTELLE DIE ANGEKREUZTEN Hefte! Den Gesamtbetrag lege ich in BRIEFMARKEN (6x 55 Cent) bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR DIESE AUSGABEN:

9/96	9/97	10/97	10/98	2/00	3/00	4/00	7/00	8/00	9/00
10/00	11/00	3/01	4/01	5/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01
11/01	12/01	1/02	2/02	3/02	5/02	6/02	7/02	8/02	9/02
10/02	11/02	12/02	1/03	2/03	3/03				

NICHT AUFGEFÜHRTE HEFTE SIND LEIDER VERGRIFFEN

PRO HEFT 3,30 EURO IN BRIEFMARKEN (6 x 55 CENT)

ABO MIT DVD 45 €

Aboservice:

pan-adress
MAN!AC Abo
Postfach 1410
82143 Planegg

Tel. 089/85709227

Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von 45 Euro (Ausland 55 Euro).
Ich kann mein Abo jederzeit bis sechs Wochen vor Ablauf zum Bezugszeitraumsende kündigen. Ansonsten verlängert es sich um ein weiteres Jahr. Als Kündigung reicht ein formloses Schreiben an pan-adress, MAN!AC-Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg.

Gewünschte Zahlungsweise: ☐ gegen Rechnung ☐ bequem per Bankeinzug (geht am schnellsten)

Gewünschte DVD: (Versand nach Zahlung) ☐ Resident Evil ☐ Road to Perdition ☐ Hamtaro (Anime)

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)

Kreditinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an pan-adress, MAN!AC Aboservice, Postfach1410, 82143 Planegg.

So werten die Experten



Colin Gäbel



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Indiana Jones u.d. Kaisergruft	Xbox
Legend of Zelda: Four Swords Saga	GBA
Skies of Arcadia Legends	Gamecube

sieht zurzeit: The Ring (Kino & DVD)

hört zurzeit: Electric Sun – Firewind

Thorsten Küchler



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Animal Crossing	Gamecube
Legend of Zelda: Four Swords Saga	GBA
Yager	Xbox

sieht zurzeit: The Sleeping Dictionary (DVD)

hört zurzeit: Münchener Freiheit – Definitive Collection

Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Jurassic Park Operation Genesis	Playstation 2
Legend of Zelda: Four Swords Saga	GBA
Metroid Prime	Gamecube

sieht zurzeit: Gangs of New York (Kino)

hört zurzeit: Megadeth – Countdown to Extinction

Ulrich Steppberger



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Activision Anthology	Playstation 2
DOA Xtreme Beach Volleyball	Xbox
Racing Evoluzione	Xbox

sieht zurzeit: Heavy Metal F.A.K.K. 2 (DVD)

hört zurzeit: Heavy Metal F.A.K.K. 2 Soundtrack

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

In dieser Sparte nehmen wir die Qualität der Umsetzung unter die Lupe: Zuerst wird die PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen analysiert. Danach folgen Fakten zur Unterstützung spezieller Peripherie und für die Highend-Fraktion: Gibt es 16:9- und 60Hz-Optionen für Profizocker? Welche Raumklangnormen werden genutzt (ProLogic führen wir hier unter 'Surround')? Für die Xbox geben wir zudem an, ob die Einbindung eigener Songs möglich ist ('Soundtrack').

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

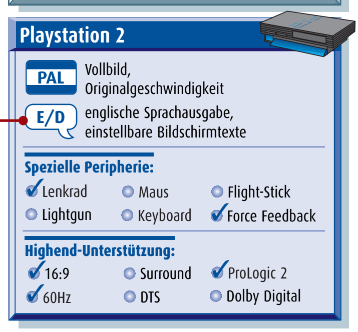
Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Kulisse?

SPIELSPASS

Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

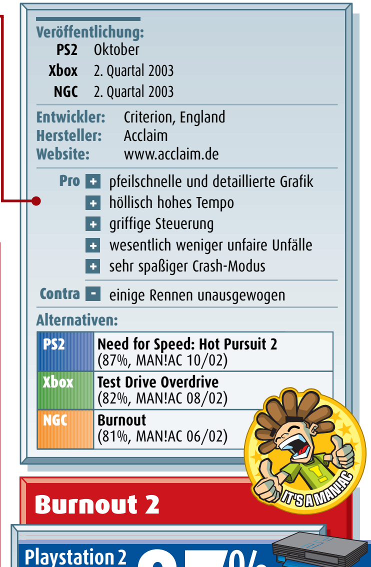
USK-Rating ? | Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
✓ 60Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Oktober
Xbox 2. Quartal 2003
NGC 2. Quartal 2003

Entwickler: Criterion, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
+ pfeilschnelle und detaillierte Grafik
+ höllisch hohes Tempo
+ griffige Steuerung
+ wesentlich weniger unfaire Unfälle
+ sehr spaßiger Crash-Modus

Contra
– einige Rennen unausgewogen

Alternativen:

PS2	**Need for Speed: Hot Pursuit 2** (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox	**Test Drive Overdrive** (82%, MAN!AC 08/02)
NGC	**Burnout** (81%, MAN!AC 06/02)

Burnout 2

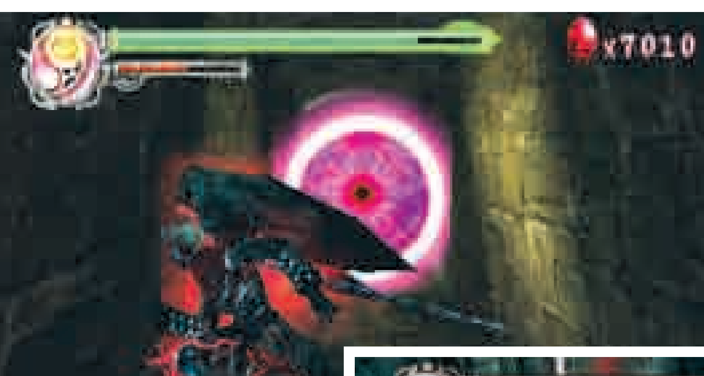
Playstation 2
Grafik 89 %
Sound 74 %
87% Spielspaß

Atemberaubende High-Speed-Raserei, bei der praktisch alle Mängel von Teil 1 ausgemerzt sind.

WERTUNGSREFERENZEN

System	Grafikreferenz	Surroundreferenz
Playstation 2	**Gran Turismo 3 91 %** **Hersteller:** Sony Stabile 50 Bilder pro Sekunde und die schönsten Autos der Spielegeschichte machen den Raser zum Augenschmaus.	**Medal of Honor: Frontline 91 %** **Hersteller:** Electronic Arts Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.
Xbox	**Tom Clancy's Splinter Cell 90 %** **Hersteller:** Ubi Soft Geniale Licht/Schatteneffekte, opulente Polygonbauten und eine stabile Bildrate: "Splinter Cell" ist ein Genuss.	**Steel Battalion 90 %** **Hersteller:** Capcom Fehlende Musik wird durch überragende 5.1-Schlachtenuntermalung ausgeglichen – nie klangen Roboterkriege dynamischer.
Gamecube	**Starfox Adventures 91 %** **Hersteller:** Rare/Nintendo Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!	**Medal of Honor: Frontline 90 %** **Hersteller:** Electronic Arts Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

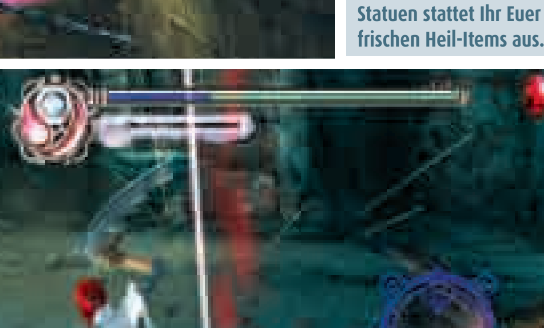
Devil May Cry 2



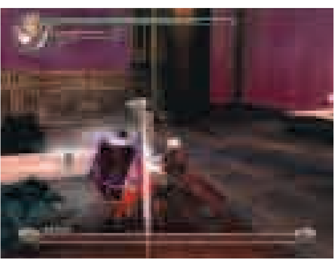
PS2 Dämon auf der Flucht: Nur mit der passenden Spezialfähigkeit entkommt Dante dieser Energie-Kugel.

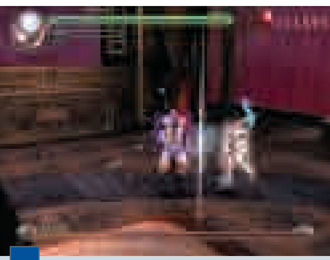


PS2 Metzel-Tankstelle: An diesen Statuen stattet Ihr Euer Alter Ego mit frischen Heil-Items aus.



PS2 Schwarze Messe: Der finstere Hexenmeister macht schmerzhafte Bekanntschaft mit Lucias Krummdolchen – jetzt hat sich's ausgezaubert.



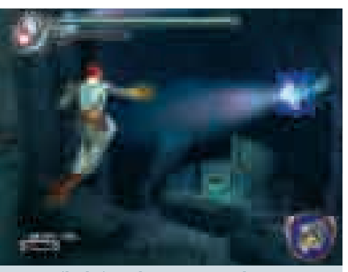


PS2 Erzfeind: Konzernchef Arius wartet in seinem schicken Büro auf Euch.

Unverhofft kommt oft: Bereits wenige Tage nach der Preview-Version (siehe MAN!AC 03/03) erreichte uns auch schon die finale Test-Fassung von Capcoms heißersehntem Dämonen-Festival "Devil May Cry 2". Wie berichtet, wird die PS2-Metzelei auf zwei prall gefüllten Discs ausgeliefert: Das Doppelpack enthält sowohl einen Silberling für Teufelsschreck Dante als auch für Serien-Neuzugang Lucia. Im agilen Körper letztgenannter Kampf-Amazone durchlebt Ihr nicht nur einen parallel verlaufenden Handlungsstrang, sondern müsst Euch auch auf die kriegerischen Eigenheiten des Rotschopfs einstellen: Während Mantelträger Dante weiterhin eine innige Beziehung zu seinen beiden Magnum-Knarren pflegt und im unmittelbaren Nahkampf wuchtige Langschwerter zückt, vertraut Lucia auf ihre messerscharfen Kurzdolche respektive tödlichen Wurfmesser. Zudem hackt sich das martialische Weibsbild deutlich fixer durch anrückendes Satans-Gezücht als ihr cooler Polygon-Kollege. Eines aber vereint die beiden spielbaren Protagonisten: ihr Hass auf Bösewicht Arius. Nach typischer Obermotz-Art werkelt der durchtriebene Schnurrbartträger unter dem Deckmantel seines gigantischen Industrie-Konzerns an der Weltherrschaft – Kooperation mit Beelzebub inklusive. So liegt es nun an Euch, dem ungehobelten Schurken in insgesamt 31 Missionen (davon 18 als Dante und 13 als Lucia) die weltlichen Grenzen aufzuzeigen. Zuerst müsst Ihr aber freilich sein blutgeiles Gefolge dahinraffen: Groteske Metallroboter mit frisch geschliffenen Eisenklauen, feuerballschleudernde Hexenmeister, grässlich mutierte Primaten, geflügelte Dämonen, geifernde Vampir-Hünen und bissige Totenschädel sind nur die harmlose Spitze des schrecklichen Monster-Eisbergs.

Der Tod kommt von oben

Gut, dass Capcom seine Monsterschlächter ins virtuelle Trainingslager geschickt und mit einem reichhaltigen Sortiment an Gegenmaßnahmen ausstaffiert hat: Egal ob brachialer Schlaghagel auf kurze Distanz oder zielgenaues Ballern aus sicherer Entfernung – flinke Pad-Behandlung macht den "Devil May Cry"-Meister. Einige sinnvolle Neuerungen haben Dante und Lucia ebenfalls im Marschgepäck: So könnt Ihr die deutlich auf-



PS2 Kampf gegen die Elemente: Während Dante (links) rechtzeitig aus der Feuersbrunst entkommen muss, taucht Lucia (rechts) in Unterwasserhöhlen ab.

Thorsten Küchler



Der Teufel steckt im Detail: Trotz meiner äußerst positiven Eindrücke von der Preview-Version und den behutsamen Neuerungen bleibt "Devil May Cry 2" deutlich hinter Teil 1 zurück. Zwar wird in technischer Hinsicht bewährt schmackhafte Capcom-Kost samt opulenter Polygonkulissen, krachiger Sound-Effekte, spektakulärer Massen-Scharmützel und gleißender Lichtspielereien geboten, der Spannungs-Funke will aber nicht so recht überspringen. Dafür sind an vorderster Dämonen-Front die Zwischenbosse verantwortlich: Wenn schon das zahlreiche Standard-Volk kaum bemerkenswerte Spannung generiert, sollten wenigstens die diversen Endgegner-Gefechte für Furore sorgen. Aber weit gefehlt: Stattdessen rufen die lachhaft simplen Duelle höchstens ein Gähnen beim Spieler hervor – meistens gereicht wildes Knöpfchen-Drücken zum Sieg. Diese demotivierende Tatsache hat zur Folge, dass geübte Zocker in gerade mal knapp sechs Stunden beide Handlungsstränge abfrühstücken. Auf der Habenseite stehen dagegen das neue Aufwertsystem, die nach wie vor famose Steuerung und die schicken Rendersequenzen – trozdem dezent enttäuschend.



PS2 Bleispritze: Die Schrotflinte eignet sich besonders gut für träge Biester.

gebohrte Sprunghöhe nun komfortabel für luftige Attacken nutzen und Eure verdutzten Gegenspieler beispielsweise im Kamikaze-Sturzflug malträtieren. Defensivkünstler freuen sich außerdem über erweiterte Rettungs-Manöver, die Euch in Windeseile aus der Gefahrenzone hechten oder waagerecht an solidem Mauerwerk entlang spazieren lassen. Gelungener Fließband-Mord dient dabei nicht zum Selbstzweck, sondern lädt nebenbei tüchtig Eure 'Devil Trigger'-Anzeige auf: Ist der Balken erst einmal gefüllt, verwandelt sich das gewählte Bildschirm-Konterfei via R1 in einen schier unbezwingbaren Dämon, der ob seiner fürchterlichen Energieblitze selbst dickste Satansbrocken zu Digi-Schaschlick verwurstet. Um Euer infernalisches Alter Ego mit zusätzlicher Zerstörungskraft zu segnen, sackt Ihr im weiteren Spielverlauf fleißig Zaubersteine ein: Kluge Sammler versenken die erbeuteten Klunker dann in Dantes wie Lucias Amulett und freuen sich über neue Fähigkeiten wie schwereloses Fliegen, agileres Tauchen oder verheerendes Eisstrahlen-Spucken.

PS2 Superschwert: Die Vendetta-Klinge macht mit Feinden kurzen Prozess.

Stichhaltige Argumente

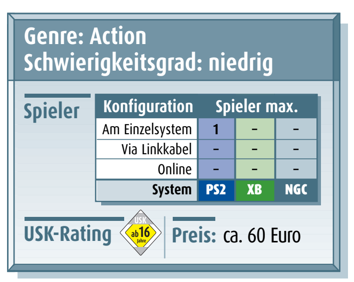
Neben den erwähnten Juwelen klaubt Ihr an schwer zugänglichen Orten später auch nigelnagelneue Wummen sowie Klingen auf: Explosive Granaten, fauchende Schrotflinten, spitze Unterwasser-Harpunen, mannshohe Zweihänder und der exzellente Raketenwerfer machen anrückenden Biestern wahrlich die Hölle heiß. Damit Ihr Euch trotz der imposanten Knarren-Auswahl nicht



PS2 Architektonischer Albtraum: Dante muss mit ansehen, wie sich ein vermeintlich ungefährlicher Wolkenkratzer in dieses Höllenmonstrum verwandelt.



PS2 Hübsche Tapeten: Die Texturen gehören zur PS2-Oberklasse.

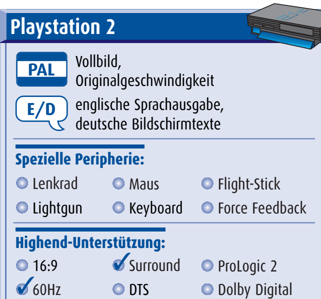


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	–	–
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 16 Preis: ca. 60 Euro



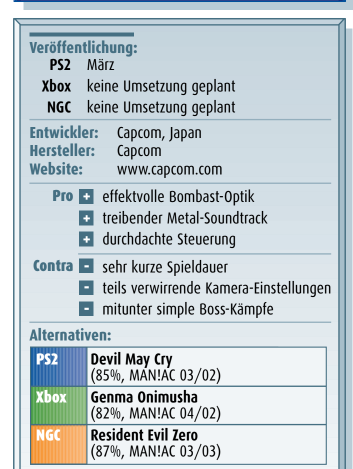
Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, ✓ 60Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

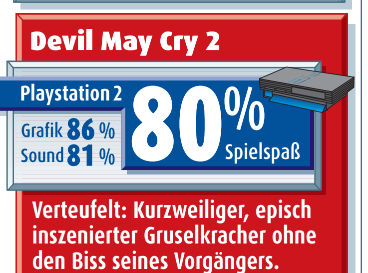
Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom.com

Pro
+ effektvolle Bombast-Optik
+ treibender Metal-Soundtrack
+ durchdachte Steuerung

Contra
- sehr kurze Spieldauer
- teils verwirrende Kamera-Einstellungen
- mitunter simple Boss-Kämpfe

Alternativen:

PS2	Devil May Cry (85%, MAN!AC 03/02)
Xbox	Genma Onimusha (82%, MAN!AC 04/02)
NGC	Resident Evil Zero (87%, MAN!AC 03/03)



Devil May Cry 2

Playstation 2
Grafik 86 %
Sound 81 %
80% Spielspaß

Verteufelt: Kurzweiliger, episch inszenierter Gruselkracher ohne den Biss seines Vorgängers.

blindwütig durch die kolossalen Polygon-Bauten schießt, wird stilvolle Monster-Meuchelei "Devil May Cry"-gemäß mit plakativer Sprücheklopferei belohnt: Wer wie ein Berserker ganze Teufels-Heerscharen in unmittelbarer Reihe abmurkst, dem flimmert ein lobendes 'Showtime!' entgegen – unkoordinierter PS2-Kampf wird dagegen mit 'Don't worry!' abgestraft. Weil man sich von eingeblendeten Kommentaren nicht kaufen kann, regnet es pro erlegtem Feind zusätzlich blutrote Orbs. Die glühenden Kugeln tauscht Ihr an herumstehenden Statuen oder nach Missionsende gegen Waffen-Aufwertungen und Items ein: Banale Energie-Spender sind hier ebenso erhältlich wie eine Verlängerung der 'Devil Trigger'-Leiste oder ein allmächtiger Reinkarnations-Trank, der Euch nach dem Ableben automatisch an Ort und Stelle wieder auferstehen lässt.

Diener des Bösen

Ist die Anwendung dieser hilfreichen Gegenstände im gemeinen Metzel-Geschehen kaum notwendig, rettet Euch cleverer Item-Einsatz bei den regelmäßig auftretenden Zwischenbossen oftmals die Textur-Haut: Ein mit seiner Tarnvorrichtung protzender



PS2 Magerkost: Rätsel beschränken sich auf das Aktivieren dieser Kugeln.



PS2 Schwere Geschütze: Das Vieh auf Arius' Helikopterlandeplatz lässt sich von Eurer Klinge (links) nicht beeindrucken – vom Raketenwerfer aber schon (rechts).



PS2 Lächerlicher Blender: Was dank Energiefeld nach einem schweren Zwischengegner aussieht, entpuppt sich als Simpel-Kampf – einfach draufhalten.

Mega-Hai, großmäulige Riesenraupen und das unliebsame Wiedersehen mit der aus Teil 1 bekannten Lava-Spinne 'Inferno' stellen Euer Exorzisten-Duo beinahe im Minutentakt auf die Probe. Dafür dürft Ihr – wie von Capcom-Schlachtfesten inzwischen gewohnt – Eure grauen Zellen bei "Devil May Cry 2" abermals schlummern lassen: Fadenscheinige Knobeleinlagen der Kategorie 'Bring Gegenstand A zu Stelle B' oder 'Öffne den Ausgang, indem du vier Portale aktivierst' dienen allenfalls zur Auflockerung des rüden Dauer-Gemetzels. Zusätzliche Erleichterung für "Devil May Cry"-Novizen bietet der 'Easy'-Modus: Anfangs nicht anwählbar, lässt sich die Simpel-Variante nach dreimaligem Dahinscheiden auf Wunsch aktivieren – so kommen auch ungeschickte Zocker in den Genuss aller Extras (siehe Kasten rechts). *tk*

Lohn der Mühen

Die Extra-Geheimnisse von "Devil May Cry2"

Capcom bleiben ihrer Linie auch beim neuen "Devil May Cry" treu und spendieren ausdaudernden PS2-Metzgern motivierende Boni: Habt Ihr die satanische Gefahr mit einem Charakter ausgemerzt, stapft Euer jeweiliger Recke fortan im schicken Diesel-Kostüm durch die Gegend. Sind beide Discs bewältigt, warten 'Hard'-Modus wie 'Blood Dungeon' (siehe Bild) auf Euren Besuch. Wer sogar diese Herausforderungen meistert, darf mit Lederbraut Trish aus Teil 1 der Teufelssaga ins Gefecht ziehen.



PS2 Monstermasse: Im 'Blood Dungeon' rafft Ihr unzählige Biester dahin.

Oliver Schultes



Was hab' ich mich auf den zweiten Teil von "Devil May Cry" gefreut – mit dem coolsten Action-Held der Next-Gen-Ära wild ballernd durch gotisch angehauchte Schauerkulissen stürmen und einfach nur Spaß haben. Pustekuchen! Letzteres trifft dank unkomplizierter Handhabung, tadelloser Technik und exzellentem Surround-Sound zwar immer noch zu, doch was haben sich die Entwickler beim Design der 3D-Kulissen gedacht? Für meinen Geschmack passen die industriellen Hightech-Schauplätze nicht so recht zur Horror-Thematik der Serie – ich hätte mich lieber noch einmal durch ein opulentes Gruselschloss geprügelt, als durch ein "Resident Evil"-inspiriertes Labor zu stapfen. Wer sich an der 'Modernisierung' nicht stört, erlebt dennoch ein packendes Action-Abenteuer.

Phantasy Star Online Episode 1&2




NGC Sumpfgebiet (links) und idyllischer Sandstrand sind zwei der neuen Areale, die Ihr in "Version 2" erkunden dürft.



NGC Hucaseal in der Nahaufnahme – drei neue Charakterklassen stehen zur Wahl.

Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			4
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 12 Preis: ca. 60 Euro

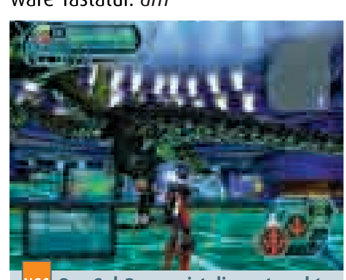
Sechs Milliarden Spieler erwartet Sega diesmal sicher nicht, auch wenn sich die Japaner bei der Gamecube-Umsetzung ihres Online-Pilotprojekts sichtlich Mühe gegeben haben. Neben dem gesamten alten Dreamcast-Programm ("Episode 1") findet Ihr auf der Mini-DVD nämlich noch eine generalüberholte "Episode 2", die Euch vor komplett neue Herausforderungen stellt.

Zwei Welten

Die Schar der Spielfiguren ist von neun auf zwölf angewachsen, die drei Bereiche Hunter (Nahkampf), Ranger (Fernkampf) und Force (Magie) verzeichnen je einen Neuzugang. Habt Ihr Euch für ein digitales Alter Ego entschieden und dessen Aussehen Euren Wünschen angepasst, stürzt Ihr Euch entweder online mit anderen Abenteurern ins Getümmel, oder erforscht erstmal die neuen Areale im gebührensparenden Offline-Modus. Waldgebiete, Höhlen, verlassene Techno-Komplexe, Raumschiffe, Tempel, Sümpfe, Gebirge, Strände – dank "Episode 2" gibt's auf Ragol nunmehr doppelt soviel zu sehen. In den bunten Levels metzelt Ihr Euch entweder allein oder im Team von bis zu vier Spielern an der aggressiven Flora und Fauna vorbei. Roboter, skurille Riesenmücken oder giftspuckende Killerblümchen stellen sich Euch in den Weg, am Levelende warten Bosse im Drachenformat. Gekämpft wird in Echtzeit, per Knopfdruck ballert Ihr wild herum, lasst Zaubersprüche los oder werft Heil-Items ein. Die automatische Zielerfassung sorgt dabei teilweise für Verwirrung und auch die Kamera spielt Euch gelegentlich einen Streich. Per L-Taste lässt sich diese aber stets hinter den Rücken Eurer Figur zurückschwenken. Als Belohnung für die Mühe winken Geld, Erfahrung sowie jede Menge mehr oder weniger seltener Waffen, mit denen Ihr dann vor Euren Internet-Kumpels angeben könnt. Atempausen verbringt Ihr damit, Euer kleines Mag-Haustier aufzupeppeln. Wohlgenährt revanchiert sich dieses mit magischer Unterstützung.

Ab ins Netz

Zwar hält eine lose Story die beiden Episoden zusammen, das Hauptaugenmerk liegt allerdings auf dem Zusammenspiel im Internet. Dafür braucht Ihr neben Modem noch eine 'Hunter's License', die mit knapp 9 Euro pro Monat zu Buche schlägt (alle Fakten auf Seite 30). Wen das nicht schreckt, der trifft sich online mit Spielern aus aller Welt, tauscht digitale Visitenkarten aus und kommuniziert mittels vorgefertigter Phrasen oder der etwas umständlichen Software-Tastatur. *dm*



NGC Der Gol-Dragon ist die erste echte Herausforderung in "Version 2".



NGC Glück zu viert: der Splitscreen als Alternative zum Online-Spiel.

David Mohr

Wer einmal anfängt, kommt so schnell nicht mehr davon los! Auch nach über zwei Jahren geht das simple "Phantasy Star Online"-Rezept noch auf. Die einfache Mischung aus Monstermetzeln und Items sammeln, kombiniert mit internationaler Interaktion im Internet fesselt trotz der mittlerweile leicht angestaubten Optik ans Pad. 'ProLogic 2'-Sound und 60Hz-Modus versöhnen den Technik-Freak nur bedingt. Dank zahlreicher neuer Features lohnt sich die Gamecube-Version auch für alteingesessene "PSO"-Experten, vor allem der Splitscreen-Modus stellt eine nette Ergänzung dar. Auf lange Sicht ist der Online-Modus aber ein Muss – plant also Monatsgebühren und Telefonkosten von Anfang an mit ein. Übrigens: "PSO"-Fans treffen sich im Forum auf www.maniac.de.

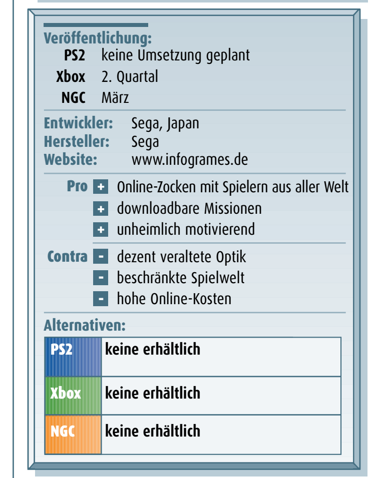


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ○ Lenkrad
- ○ GBA-Link
- ✓ Keyboard
- ○ Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ✓ ProLogic 2



Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: 2. Quartal
- NGC: März

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.infogrames.de

Pro
- + Online-Zocken mit Spielern aus aller Welt
- + downloadbare Missionen
- + unheimlich motivierend

Contra
- – dezent veraltete Optik
- – beschränkte Spielwelt
- – hohe Online-Kosten

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich



Phantasy Star Online

Gamecube
Grafik 72 %
Sound 78 %
85 % Spielspaß

Actionreiche Online-Metzelei mit hohem Suchtfaktor und bewährtem 'Jäger & Sammler'-Prinzip.



Metroid Prime



NGC Schockschwerenot: Von Samus' aufgeladenem Elektrostrahl getroffene Bösewichte taumeln sekundenlang schutzlos umher – eine gezielte Rakete bereitet dem wehrlosen Weltraumpiraten ein explosives Ende.

NGC Reguläre Speicherpunkte füllen nur Eure Lebensenergie auf, Samus' Raumschiff bietet zudem Raketennachschub.

Das hätte sich Nintendo nicht träumen lassen: Jahrelang werteten die geschäftstüchtigen Japaner Klempner Mario, Elf Link sowie natürlich die unverwüstlichen Pokémon-Viecher als ihre gewinnbringendsten Lizenzen, da stiehlt die triumphale Rückkehr einer fast vergessenen Bitmap-Heldin den BigN-Ikonen die Schau. Seit nunmehr acht Jahren ließ sich "Metroid"-Amazone Samus Aran nicht mehr auf den Bildschirmen blicken, das dreidimensionale Cube-Comeback mutierte in den USA entsprechend zum echten Überraschungserfolg. Von einhelligen Kritikerlobpreisungen begleitet, fand "Metroid Prime" bislang allein dort mehr als 600.000 Käufer. Die zuvor recht unbescholtenen Ami-Entwickler Retro Studios wurden zu den Branchen-Shooting-Stars 2002.

Mit mehrmonatiger Verspätung dürfen sich nun endlich auch PAL-Zocker von der Qualität des gehypten Ego-Abenteuers überzeugen. Das schönste daran: Europäische Spieler müssen sich nicht mit einer simplen Portierung begnügen, sondern bekommen eine in vielen Details überarbeitete Exklusivfassung serviert – näheres hierzu erfahrt Ihr in unserem Info-Kasten auf der nächsten Seite.

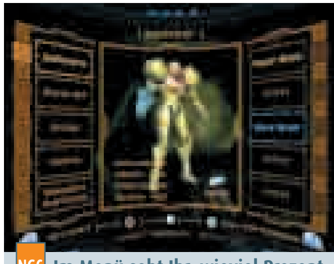
Weltenbummlerin

Aufgrund der Ego-Shooter-Perspektive auf einen entsprechend typischen Genre-Vertreter zu schließen, tut "Metroid Prime" Unrecht. Vielmehr präsentiert sich Samus' Polygon-Einstand als innovativer Mix aus brachialer SciFi-Action und forderndem Adventure-Part – was bereits durch die Spielewelt angedeutet wird. Im Gegensatz zu "Medal of Honor Front-

Thorsten Küchler

Der helle Wahnsinn! Entgegen all meiner Zweifel liefern die Retro Studios gleich mit ihrem Einstand den spielgewordenen Traum jedes anspruchsvollen Konsolen-Zockers ab. Alleine für das geniale Leveldesign gebührt den US-Mannen ein MAN!AC-Verdienstorden: Bei jedem Waffen-Upgrade oder Ausrüstungsfund freut man sich wie ein kleines Kind respektive durchsucht die fantastischen Alien-Welten nach neuen Geheimnissen – und von denen gibt's eine ganze Menge. Selbst die für Ego-Titel ungewöhnliche Steuerung entpuppt sich nach kurzer Einspielzeit als über (fast) jeden Zweifel erhabener Schachzug. Die atemberaubende Technik mit brillant texturierten Szenarien sowie wunderschönen Effekten macht den Meilenstein schließlich komplett. Kurzum: Pflichtkauf!


NGC Den Kompass oben rechts gibt's nur in der europäischen Version.


NGC Im Menü seht Ihr, wieviel Prozent der Geheimnisse Ihr entdeckt habt.



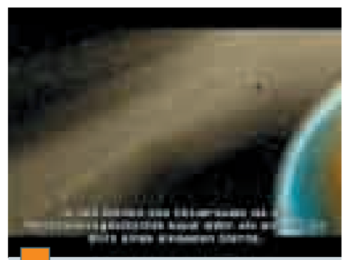
NGC Anfang mit Schrecken: Die hektische Flucht vom Sternkreuzer der Weltraumpiraten macht Euch mit Samus' wichtigsten Hightech-Gimmicks vertraut.


NGC "Metroid Prime" läuft fast ausnahmslos stabil mit 60 Bildern pro Sekunde, nur in sehr seltenen Fällen – wie diesem Bosskampf – gerät die Pracht leicht ins Stocken.

line", "Halo" & Co. erlebt Ihr kein missionsbasiertes Schlachtengemälde, sondern erforscht mit Tallon IV einen gigantischen zusammenhängenen Planeten. Der Himmelskörper selbst könnte vielseitiger kaum sein: Staubige Tempelruinen einer längst versunkenen Zivilisation, ein eisiges Schluchtengewirr und ein unterirdisches, von feurigen Lavaströmen durchzogenes Höhlenlabyrinth sind nur ein paar der vielseitigen Schauplätze, die Ihr im Laufe des 3D-Spektakels durchforstet. Mittels Schleusentoren und Fahrstuhlsystemen wechselt Ihr dabei nach Lust und Laune zwischen den Arealen – sofern Ihr bereits die passende Ausrüstung eingesackt habt. Bestimmte Türen lassen sich nämlich nur mit der richtigen Wumme aufschießen, hochgelegene Plateaus erreicht Samus nur mit Doppelsprung-Gimmick. Einige Passagen fordern den 'Morphing Ball'-Einsatz: Auf Knopfdruck transformiert die Cybergrazie in Kugelgestalt, ähnlich "Super Monkey Ball" kullert die rundliche Heldin aus Third-Person-Ansicht geschickt enge Tunnel oder schmale Simse entlang.

3D-Steuerung mal anders

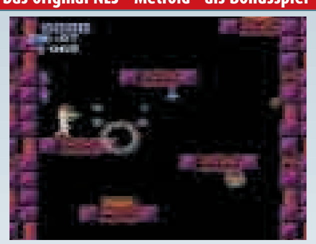
Nicht nur bezogen auf den Spielablauf, auch von der Steuerung her gibt sich "Metroid Prime" eigenständig. Sprich: Retro Studios schmissen die genreübliche Zwei-Stick-Kontrolle komplett über Bord. Mit dem linken Analog-Knüppel dirigiert Ihr Samus durch die Polygon-Pampa, haltet Ihr dazu die rechte Schultertaste gedrückt, ist freies Umschauen möglich. Das linke Pendant dient dem Strafen. Ist Feindvolk in Sicht, lassen sich hiermit außerdem Einzelekel aufschalten und in bester "Zelda"-Manier gezielt im Ballerfokus halten.
Digikreuz und rechtem Analog-Stick wohnen reine Verwaltungsfunktionen inne: Während ersteres zwischen insgesamt vier Waffentypen umschaltet (u.a. gefrierender Eisstrahler und Flammenkanone), wählt Ihr mit zweitem die Visier-Varianten aus.


NGC Sinnvoll: Das englisch gesprochene Intro erklärt "Metroid"-Greenhorns die Ausgangssituation des Abenteuers.

Ansichtssache

Da in "Metroid Prime" längst nicht alles ist, wie es auf den ersten Blick




Zumindest Besitzern des exquisiten GBA-Spin-Offs "Metroid Fusion" bietet die Mini-DVD einen feinen Zusatz. Habt Ihr den Handheld-Einsatz nämlich durchgezockt, lässt sich via Link Samus' Videospiel-Debüt freischalten. Zwar wirkt das 8-Bit-Abenteuer technisch arg veraltet, inhaltlich ist die 2D-Hatz aber immer noch eine Runde wert. Besonders schön: Musstet Ihr auf dem NES noch ein Passwort notieren, lässt sich der Spielstand nun auf Memory Card sichern.



NGC Keine ruhige Kugel schieben: Die Morphball-Einsätze passen perfekt ins Spielgeschehen und fordern mächtig Pad-Beherrschung.



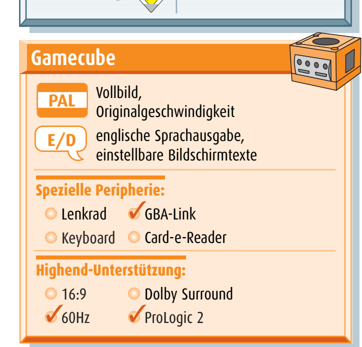
NGC Ego-Shooter mal anders: In den meisten Kammern wartet weit mehr als nur eine Horde ballernder Bösewichte auf Eure Heldin – Freunde knackiger Rätseleinlagen und Forschernaturen liegen bei "Metroid Prime" genauso richtig wie Action-Anhänger.

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 12 Jahre **Preis:** ca. 60 Euro

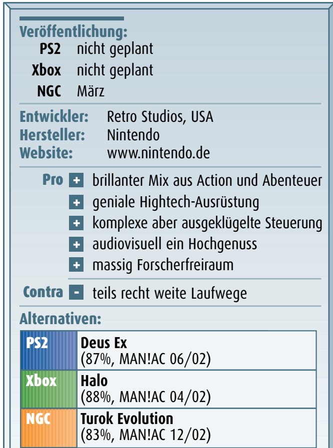


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- ✓ GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ✓ ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 nicht geplant
Xbox nicht geplant
NGC März

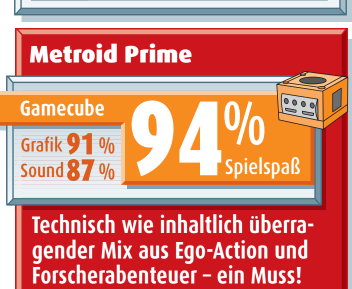
Entwickler: Retro Studios, USA
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
- brillanter Mix aus Action und Abenteuer
- geniale Hightech-Ausrüstung
- komplexe aber ausgeklügelte Steuerung
- audiovisuell ein Hochgenuss
- massig Forscherfreiraum

Contra
- teils recht weite Laufwege

Alternativen:

PS2	Deus Ex (87%, MAN!AC 06/02)
Xbox	Halo (88%, MAN!AC 04/02)
NGC	Turok Evolution (83%, MAN!AC 12/02)

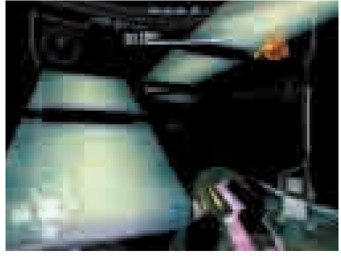


Metroid Prime

Gamecube
Grafik 91 %
Sound 87 %
94 % Spielspaß

Technisch wie inhaltlich überragender Mix aus Ego-Action und Forscherabenteuer – ein Muss!

scheinen mag, stehen Samus neben dem Standard-Visier noch drei weitere Sichtfeld-Arten zur Auswahl. Aktiviert Ihr die Thermalbrille, werden sämtliche Wärme abstrahlende Konturen erkennbar – für die Orientierung in nachtschwarzer Dunkelheit äußerst nützlich. Das 'X-Ray'-Visier hingegen durchleuchtet mit Röntgenstrahlung selbst massive Objekte. Zuvor unsichtbare Plattformen sind nicht selten der Lohn für exzessiven X-Ray-Gebrauch. Natürlich beschränkt sich der Nutzwert beider Hightech-brillen nicht auf rein friedliche



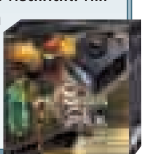


NGC Es werde Licht: Der praktische Thermal-Visor macht Nachtblinde sehend.

Zwecke. Vor allem im späteren Spielverlauf tarnen sich die mannigfaltigen Weltraummonster gern mit fieser Camouflage. Wer nicht will, dass ihm aus heiterem Himmel ein hinterlistiges Alien ins Genick springt, sollte scheinbar gefahrlose Passagen vor Betreten folglich gründlich nach versteckten Viechereien absuchen.
Dritte und nützlichste Sehhilfe im Bunde ist zweifelsohne der Scanner: Per Fadenkreuz durchforstet Samus hiermit feindliche Datenbänke nach geheimen Informationen, aktiviert Fahrstühle sowie diverse futuristische Maschinen und macht selbst vor Euren Widersachern nicht halt: Vom kriechenden Panzerwürmchen bis zum monströsen Zwischenboss spuckt das vielseitige Visier bei sachgemäßem Gebrauch allerlei nützliche Kampftipps und Schwachpunkte über sämtliche Gegnertypen aus. *cg*

Europa-Update
Änderungen in der PAL-Version

Alle Achtung: Die Entwickler spendierten der PAL-Fassung einige exklusive Neuerungen. So klärt Euch ein **gesprochenes Intro** grob über die Ausgangssituation des Abenteuers auf, zudem werden wichtige Scan-Erkenntnisse von einer **sonoren Computerstimme** registriert. Ein **Kompass** zeigt im Kartenbildschirm nun Himmelsrichtungen an, weiterhin lässt sich **Prozentstatistiken** entnehmen, wieviele Scans und Extras Ihr bereits aufgestöbert habt. Die **Anzeige** über Samus' verbleibende Raketen wurde um die Angabe des theoretischen maximalen Fassungsvermögens erweitert. "Super Metroid"-Fans freuen sich schließlich darüber, dass sich **einige Schleusen** nur mit einer bestimmten Anzahl Schüsse öffnen lassen. Letzte gute Nachricht: Nintendo veröffentlicht ein **Metroid Pak** mit Cube-Hardware, Spiel und Deckeleinsatz. Der Preis stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

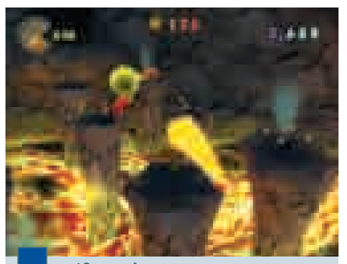


Colin Gäbel



Vorhang auf für das bislang ausgereifteste Spielerlebnis der 128-Bit-Generation: "Metroid Prime" bietet schlichtweg alles, was man von einem zeitgemäßen Titel erwarten darf. Angefangen bei der atemberaubenden Technik (bestehend aus fantastischer und vielseitiger 3D-Optik sowie packender Surround-Sound-Kulisse) über ein innovativ ausgeführtes Spielkonzept (klassisches Action-Adventure in Ego-Shooter-Ansicht) bis zu einer Unmenge virtuos inszenierter Details (wie die geniale 3D-Karte und die perfekte Sprungsteuerung) präsentieren die Retro Studios ein überragendes Debüt. Der Action-Teil sticht dank variabel einsetzbarer Wummen und ebenso vielseitigem wie fintenreichem Gegnerkader angenehm aus der Ego-Masse heraus. Das "Zelda"-typische Adventure-Konzept versorgt Euch in regelmäßigen Abständen mit neuen Gimmicks und Fähigkeiten, die zum Wiedererforschen bekannter Areale motivieren. Weder Fans des einen noch des anderen Genres dürften folglich an "Metroid Prime" vorbeikommen. Die vielen kleinen PAL-Verbesserungen erfreuen natürlich besonders, wenngleich sie auch keine signifikante Spielspaßsteigerung erzielen.

Pac-Man World 2



PS2 Heiße Sache: Sprungpassagen über kleine Plattformen sind heikel.



PS2 Aus alt mach neu: Pillen-Mampferei in Labyrinthen gehört einfach dazu.



PS2 Über 20 Jahre alt und immer noch gut: Das allererste "Pac-Man".

Mit Namco-typischer Langzeitverspätung feiert Pac-Man in Europa sein PS2-Hüpfdebüt: Ein böser Geist hat die goldenen Früchte des Pac-Land gemopst, weshalb Ihr auf ins Abenteuer zieht. Die Reise führt durch sieben 3D-Welten, in denen Ihr nicht nur mit Standardfeinden kämpft (die wie gewohnt durch Power-Pillen-Konsum eliminiert werden), sondern Euch auch mit der aggressiven Tierwelt anlegt und knifflige Sprungpassagen meistert. Zum Glück beherrscht Ihr neben normalen Hüpfern die 'Bombe': Auf Knopfdruck lässt sich Pac-Man zu Boden plumpsen und knackt neben Truhen auch Gegnerschädel. Zwischendurch verschlägt es Euch in Labyrinthe, die Ihr in einer Ur-"Pac-Man"-Hommage leer knabbern müsst, auch Fahrgeräte wie ein U-Boot oder Schlittschuhe sorgen für unterschiedliche Herausforderungen. Auf Eurer Reise ergattert Ihr zudem Goldmünzen: Habt Ihr genug beisammen, locken im Heimatdorf die emulierten Fassungen von "Pac-Man", "Ms. Pac-Man", "Pac-Mania" und der Knobelei "Pac-Attack". *us*



Ulrich Steppberger

Nichts Neues im Pac-Land: Spannend ist das jüngste Abenteuer von Namcos Pillenmampfer wahrlich nicht, denn gegen die Flut an hochklassigen PS2-Jump'n'Runs kommt die biedere Flickschusterei nicht an. Neue Ideen sind in "Pac-Man World 2" Fehlanzeige, abgesehen von der stilistisch wie technisch recht simplen 3D-Optik spielt sich's praktisch exakt wie der PSone-Vorgänger – nur weniger gut, was vor allem an der stellenweise frustrierend doofen Kameraführung und dem dadurch überraschend hohen Schwierigkeitsgrad liegt. Nostalgiker freuen sich über die Oldie-Automaten, nachdem uns das "Namco Museum" ja vorenthalten blieb. Wer immer noch nicht genug Hüpfspiele in seiner Sammlung hat, spielt's an – alle anderen erfreuen sich an besseren Alternativen.



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Namco, USA
Hersteller: Namco
www.namco.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 (✓), Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	März

Alternativen:

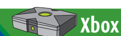
PS2	Ratchet & Clank (90%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Rayman 3: Hoodlum Havoc (Test auf Seite 48)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)



Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 63 %
69 % Spielspaß

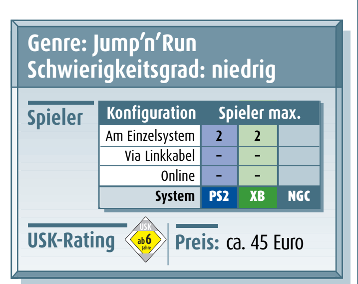
Routiniert zusammengeschustertes Jump'n'Run, das an chaotischer Kameraführung leidet.





Playstation 2 Xbox

Rayman 3: Hoodlum Havoc

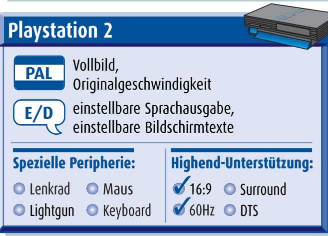


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 6 | Preis: ca. 45 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

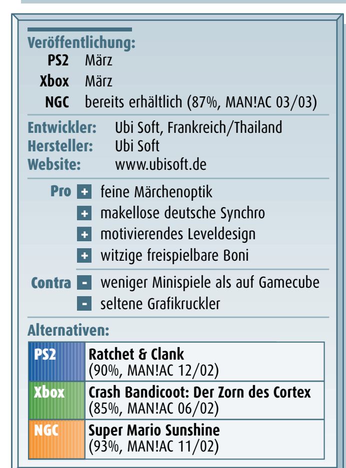
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, Surround, ✔ 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, ✔ 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC bereits erhältlich (87%, MAN!AC 03/03)

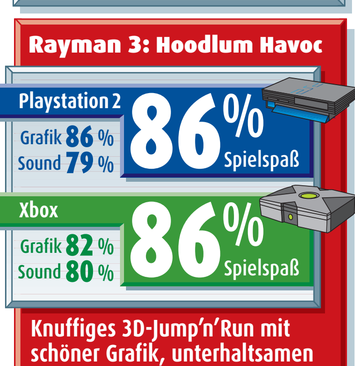
Entwickler: Ubi Soft, Frankreich/Thailand
Hersteller: Ubi Soft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ feine Märchenoptik
+ makellose deutsche Synchro
+ motivierendes Leveldesign
+ witzige freispielbare Boni

Contra
- weniger Minispiele als auf Gamecube
- seltene Grafikruckler

Alternativen:

PS2	Ratchet & Clank (90%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex (85%, MAN!AC 06/02)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)



Rayman 3: Hoodlum Havoc

Playstation 2: Grafik 86 %, Sound 79 % – 86 % Spielspaß

Xbox: Grafik 82 %, Sound 80 % – 86 % Spielspaß

Knuffiges 3D-Jump'n'Run mit schöner Grafik, unterhaltsamen Levels und toller Synchro.



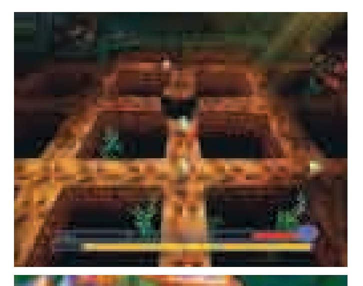
PS2 Rayman besucht in "Hoodlum Havoc" auch düstere Gegenden: Das nächtliche Moor überzeugt mit gelungenen Lichteffekten.

Mit einmonatiger Verspätung tritt Ubi Softs Lieblingsheld auch auf PS2 und Xbox sein neues Abenteuer an: In "Rayman 3: Hoodlum Havoc" hüpft Ihr wie gewohnt durch bunte Märchenwelten und rettet die Welt vor Unheil. Oberschurke ist diesmal der schwarze Lums André: Dessen Plan vereitelt Ihr zwar flott, danach flüchtet der Bösewicht aber in den Magentrakt Eures Froschkumpels Globox (der meisterhaft von Schlagerkultstar Guildo Horn gesprochen wird). Rayman macht sich prompt auf den Weg, den Fiesling loszuwerden und weitere Welteroberungsphantasien im Keim zu ersticken...

Hüpfen mit Stil

Nach einer kurzen Einführung geht's ab in acht große Welten: Statt wie früher seine Kräfte bereits zu Beginn zu haben oder im Laufe des Abenteuers permanent verliehen zu bekommen, kann Rayman diesmal nur zeitweise darauf zugreifen – erledigt Ihr Hoodlum-Bösewichte oder befreit Kleinlinge aus Käfigen, gibt's gelegentlich als Belohnung eine Dose. Sammelt Ihr diese auf, führt Ihr für eine kurze Weile stärkere Faustschwünge aus, aktiviert mechanische Gewinde oder schwingt an Ringen. Dieses Extrakönnen habt Ihr dringend nötig, denn die häufigen Rätsel sind auf den passenden Fähigkeiteneinsatz ausgelegt. Zwischendurch sorgen zudem Knöpfchenhämmer- und Fahreinlagen sowie gewitzte Bosskämpfe für Abwechslung.

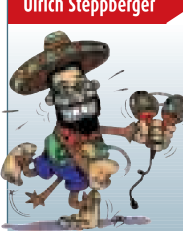
Während das Hauptabenteuer mit der Gamecube-Fassung identisch ist, bleiben neben der GBA-Link-Option noch einige weitere Extras Nintendo-exklusiv: Statt einem ganzen Dutzend Minispiele gibt es 'nur' neun Disziplinen wie z.B. ein Hoodlum-Tennis und eine 2D-Hommage an alte Zeiten freizuspielen. *us*



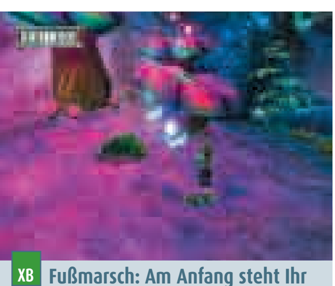


PS2 Krötenmatsch (oben) und Retrohüpfer: Die Minispiele sind gewitzt.

Ulrich Steppberger



Operation gelungen: "Rayman 3" gefällt auch auf Sony- und Microsoft-Hardware mit liebevoll gestalteten Levels, hervorragender Synchronisation und einer ebenso einfachen wie gelungenen Steuerung – allerdings blieben die kleinen Macken wie das teils hakelige Ringschwingen oder die drögen Surfereien ebenfalls erhalten. Für den Punktabzug in der Spielspaßwertung sorgt neben der reduzierten Minispielauswahl leider die Optik: Am Design gibt es nichts auszusetzen, allerdings schleicht sich im Gegensatz zum Gamecube gelegentlich eine schwankende Bildrate ein – erstaunlicherweise fällt's in der Xbox-Fassung sogar mehr und regelmäßiger auf als auf der PS2. An der spielerischen Qualität ändert sich allerdings nichts, für Hüpfspielfans lohnt sich's auf jeden Fall.

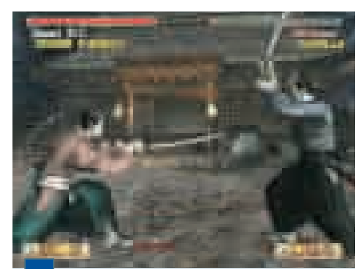


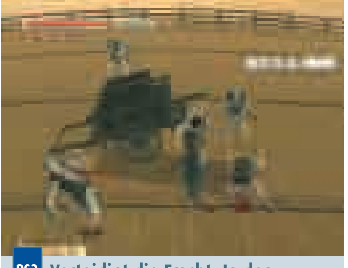
XB Fußmarsch: Am Anfang steht Ihr kurzzeitig ohne Arme da.



XB Feuer frei: Kurze, aber actionreiche Wurfgeschossduelle mit den fiesen Hoodlums spielen eine gewichtige Rolle in "Rayman 3".

Sword of the Samurai


PS2 Tüchtige Samurais erspielen 100 Schwerter mit individuellen Talenten.

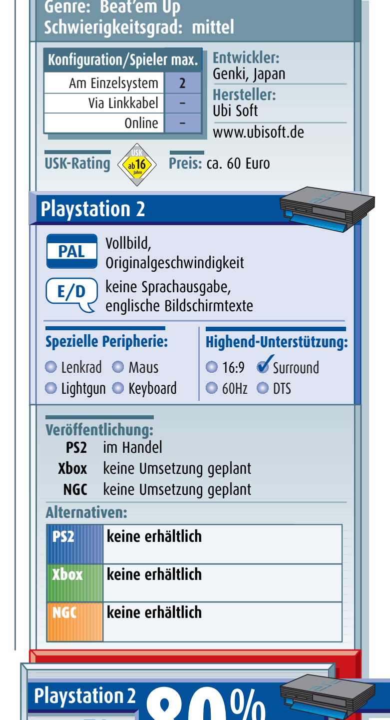

PS2 Verteidigt die Fracht: In den Missionen wechselt die Perspektive.

Ihr habt keine Lust, Euch immer wieder durch dasselbe Kampfsportturnier zu kloppen? Dann besorgt Euch "Sword of the Samurai", das Euch auf heroische Missionen schickt: Ihr spielt einen Samurai im mittelalterlichen Japan, der sich vom unbekannten Straßenkämpfer zum Nationalhelden mausert.
Dazu besucht Ihr vier Schwertkampfschulen, deren Sansais Euch in Trainingsmatches die wichtigsten Kniffe zeigen: Ihr lernt Grundstellungen, Combos, Paraden und Finten, aus denen Ihr individuelle Manöverlisten erstellt und so Euren eigenen Kampfstil formt. Der clevere Samurai drückt aber nicht nur die Schulbank, sondern sammelt auch in der Praxis Erfahrung: Bei fairen Duellen, dem tödlichen Hinterhofturnier und den vielen Missionen kuckt Ihr die Tricks der Gegner ab. Eure Auftraggeber schicken Euch in düstere Räuberhöhlen, Ihr eskortiert mächtige Persönlichkeiten und befreit holde Maiden aus den Festungen gemeiner Entführer. In Duellen steuert Ihr den Schützling aus der Seiten-Perspektive, im Kampfgetümmel dagegen von schräg oben. Für jeden Sieg kassiert Ihr Ehre und Erfahrungspunkte, die Kraft wie Schnelligkeit verbessern und den Einsatz komplizierterer Attacken ermöglichen – da lohnt sich jede Keilerei! *oe*

Oliver Ehrle



Die elegante Mischung aus Rollen- und Prügelspiel erfordert viel Routine: Wer nicht jede Parade genau kennt und seine Manöverlisten ständig optimiert, wird in Sekunden halbiert. Mal kurz rumprügeln ist in "Sword of the Samurai" nicht drin. Wer allerdings fleißig übt, streckt Verbrecher und Herausforderer im Dutzend nieder: Bei den atemberaubenden Schlachten zittern Euch vor Aufregung die Hände! Die Steuerung ist zwar komplex, aber intuitiv: Nach ein paar Stunden kontert Ihr ohne zu überlegen, ein tolles Gefühl! Die vielen Missionen, abwechselndes Training und Turniere sorgen dabei für optimale Abwechslung. Grafisch und akustisch ist "Sword of the Samurai" aber etwas eintönig: Düstere Farben, Klanghölzer und klirrender Stahl entzücken nur Japanologen.



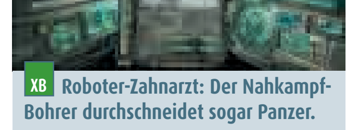
Steel Battalion



XB Tod auf zwei Stahlbeinen: Mit den Mechs der dritten Generation zerlegt Ihr dank weitaus größerem Sichtfeld und martialischer Kanonen jeden Angreifer.



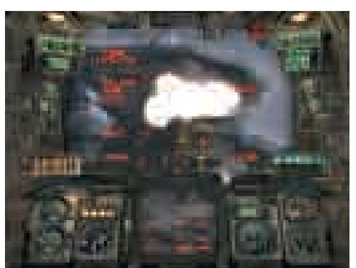
XB Höhenunterschied: Die Hügelkette verschafft dem Widersacher einen Vorteil.



XB Roboter-Zahnarzt: Der Nahkampf-Bohrer durchschneidet sogar Panzer.

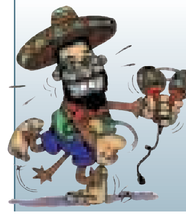
Ihr wollt mal wieder so richtig angeben, könnt Euch aber keinen sündhaft teuren Sportwagen leisten? Dann hat Capcom genau das Richtige für Euch: Deren hochgezüchtete Mech-Simulation “Steel Battalion” wird nämlich für vergleichsweise preiswerte 200 Euro zusammen mit dem wohl dicksten Controller der Konsolen-Geschichte (siehe Kasten) ausgeliefert. Habt Ihr das aus Pedalerie, einem Haupt- sowie zwei Seitenteilen bestehende Stück Mega-Hardware mit einem Imbus-Schlüssel zusammengeschraubt (Ikea-Regal ‘Sven’ lässt grüßen), eröffnet sich das Tor in eine neue Roboter-Dimension. Bevor Ihr daran denkt, im Kampagnen-Modus gegen aufständische Zukunfts-Schurken anzutreten, müsst Ihr erst einmal das Controller-Ungetüm bezwingen. Während die drei Pedale für Gas, Bremse sowie Ausweichsprünge verantwortlich zeichnen, übernimmt der wuchtige Tisch-Controller alle restlichen Funktionen – und das sind nicht gerade wenige. So benötigt allein das ‘Hochfahren’ Eurer virtuellen Kampfmaschine acht Kippschalter bzw. Druckknöpfe. In Einsatzbereitschaft versetzt, wird der ‘VT’ genannte Mech alsdann via Gangschaltung und linkem Knüppel durch postapokalyptische Ruinen, unwirtliche Steppen und seichte Gewässer dirigiert. Zur Orientierung nutzt Ihr die zahlreichen Anzeigen neben dem zentralen Sichtfenster: Ein Mini-Monitor am oberen Rand dient als Radar, rechts bzw. links gibt’s Auskunft über Primär- wie Sekundärbewaffnung. Zeit, den Informations-Überfluss zu sortieren, habt Ihr im Capcom’schen Kriegsgeschehen aber leider nicht: Ständig stapfen Euch feindliche Stahl-





XB Voller Durchblick: Via Nachtsichtgerät lassen sich selbst winzige Geschütze anvisieren (links) – jetzt nur noch eine dicke Rakete hinterherschicken (rechts).

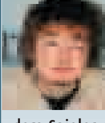
Ulrich Steppberger



Capcom lässt es richtig krachen: Genau genommen verbirgt sich hinter der exklusiven Hülle von ”Steel Battalion” ein normaler und zudem bockschwerer Mech-Shooter mit Strategie-Einschlag, aber dank der bombastischen Präsentation ist’s ein echtes Erlebnis. Grafik und Sound fangen die Atmosphäre hervorragend ein, durch den mächtigen Controller gewinnt das Geschehen immens an Faszination. Wer seinen Metallkoloss das erste Mal durch die spielerisch irrelevante, aber immens coole Hochfahrsequenz gejagt hat, will die vielen Knöpfchen und Schalter nicht mehr missen. Logisch, dass der knackige Preis ”Steel Battalion” zu einem reinen Luxusobjekt macht – wer sich das aber leisten will (und kann), bekommt ein Action-Spektakel der besonderen Art.

Von eisernen Pferden und Steven Spielberg

MAN!AC im Gespräch mit Atsushi Inaba, dem Erfinder von “Steel Battalion”



MAN!AC: Woher stammt die Idee, so einen gigantischen Controller zu entwickeln?
Atsushi Inaba: Von mir und meinem Team. Wir wollten dem Spieler das Gefühl geben, wirklich in einem riesigen Roboter zu sitzen. Und das hat viel mit dem Anfassen der Knöpfe zu tun.

MAN!AC: Wurde erst das Spiel oder der Controller designt?
Atsushi Inaba: Um ehrlich zu sein, es ging alles vom Controller aus. Darauf basierend haben wir das eigentliche Spiel entwickelt.

MAN!AC: Wird es in Zukunft weitere Anwendungen für die teure Hardware geben?
Atsushi Inaba: Ich arbeite gerade an der Online-Fassung. Xbox-Live-Spieler dürfen bald in Teams gegeneinander antreten.

MAN!AC: Stimmt es, dass die Kontroll-Einheit ursprünglich noch größer war?
Atsushi Inaba: Tatsächlich wollten wir den Controller anfangs aus Stahl und Glas ausliefern. Leider war das Gewicht zu hoch.

MAN!AC: Was bedeutet der japanische Originaltitel “Tekki”, welche Inspirationsquellen habt Ihr?
Atsushi Inaba: “Tekki” heißt soviel wie ‘Stählernes Streitross’. Mein größtes Vorbild für das Spiel war “Der Soldat James Ryan” von Steven Spielberg.





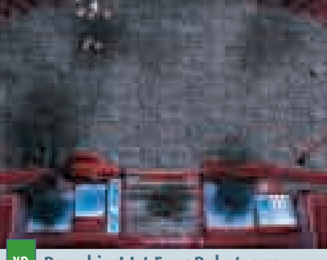


XB Städtebau der destruktiven Art: Die zahlreichen Massen-Scharmützel in Dörfern wie Städten fordern ihren Tribut, und Ihr freut Euch über herrliche Explosionen.

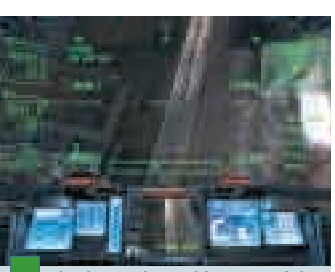
roboter sowie Panzer mit ratternden Bordkanonen entgegen. Angesichts dieser Bedrohung kommt der rechte Stick ins Konsolen-Spiel: Unabhängig von der Laufrichtung justiert Ihr so die Geschütze Eures Vehikels und schaltet Euer armes Opfer per Ziel-Computer auf. Jetzt nur noch brav die Primär- respektive Sekundär-Knöpfchen gedrückt – und schon zerspringt der tumbe Feind mit mächtigem Getöse in tausend Metallteile.

Lebensrettende Knöpfe

Da sich die gegnerischen Piloten keineswegs freiwillig ergeben, solltet Ihr stets auf der Hut sein – anfliegende Raketen werden durch wildes Blinken angezeigt. Selbst für solch brenzlige Momente gibt es einen Ausweg: Im Zentrum der Steuereinheit prangen die Knöpfe für Defensiv-Maßnahmen wie Feuerlöscher oder Ablenkgeschosse. Dumm nur, dass auch die Scheibenwischanlage hier platziert wurde – also Vorsicht! Seid Ihr in den ersten der insgesamt 23 knackschweren Missionen noch als stummer Eisenritter unterwegs, betraut Euch das Oberkommando später mit komplexen Führungsaufgaben. Fortan legt Ihr vor dem Einsatz diverse Kommandos fest, mit denen Ihr Euren Mitstreitern am Kriegsschauplatz strategische Befehle erteilt: Anweisungen wie 'Greift mein Ziel an!', 'Trennen!' oder 'Sofortiger Rückzug' geben dem rüden Geballer eine taktische Note. Um Eure Anweisung tatsächlich an den befreundeten Mann zu bringen, nutzt Ihr die Kommunikations-Einheit: Zuerst am Radio-Tuner den richtigen Kanal einstellen und dann die Taste mit dem vorgefertigten Funkspruch drücken – schon wird Euer Wunsch verbal bestätigt. Clevere Xbox-Generäle, die auf diese Weise den Feind ohne eigene Verluste zermalmen, werden mit zusätzlichen 'Supply'-Punkten belohnt. Im Tausch gegen die virtuelle Währung erhaltet Ihr nicht nur frische Wummen, sondern auch Mechs. Schrottet Ihr nämlich Euer Gefährt, muss zwangsweise teurer Ersatz her. Noch schlimmer: Wer keine Zähler mehr auf seinem 'Supply'-Konto hat, oder den blinkenden Schleudersitz-Knopf im Ernstfall ignoriert, verliert gleich seinen kompletten Spielstand – das tut weh! *tk*



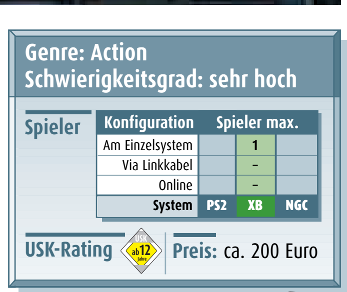
XB Raus hier! Ist Euer Roboter am Ende, hilft nur der Schleudersitz.



XB Gleichgewichtsprobleme: Seid Ihr zu schnell, kippt Euer Mech um.

Thorsten Küchler

Der Ferrari unter den Roboter-Simulationen: Selbst für hartnäckige Mech-Ignoranten ist "Steel Battalion" in jeder Hinsicht ein einzigartiges Spielerlebnis. Sofern Ihr Euch mit dem horrenden Preis und dem hohen Schwierigkeitsgrad arrangieren könnt, führt für Xbox-Besitzer kein Weg an Capcoms effektgespicktem Action-Spektakel vorbei. An vorderster Spaßfront steht hierbei die dynamische 5.1-Surround-Kulisse: Bei voll aufgedrehter Dolby-Digital-Anlage klingen die brachialen Bildschirm-Schlachten samt atmosphärischem Funkverkehr dermaßen authentisch, dass Euer armer Wohnungs-Nachbar den Dritten Weltkrieg kommen hört. Bis auf plötzlich ins Bild poppende Gebäude und Berge gibt's auch an der 3D-Optik nicht's zu kritteln: Eine ganze Wagenladung an allen nur erdenklichen Grafikspielereien nebst schickem Grieselfilter lässt nicht nur den Xbox-Prozessor rauchen, sondern reißt auch Euch mitten ins furiose Geschehen. Eines sollte aber aller Faszination zum Trotz vor dem "Steel Battalion"-Kauf klar sein: Kaum ein anderer Konsolen-Titel erfordert soviel Zeitaufwand und (finanzielle) Hingabe – wir haben Euch gewarnt.

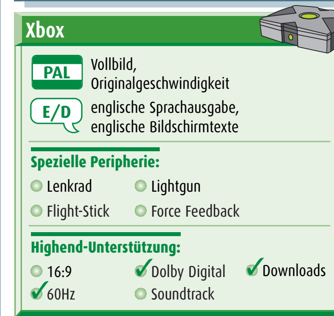


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 12 **Preis:** ca. 200 Euro

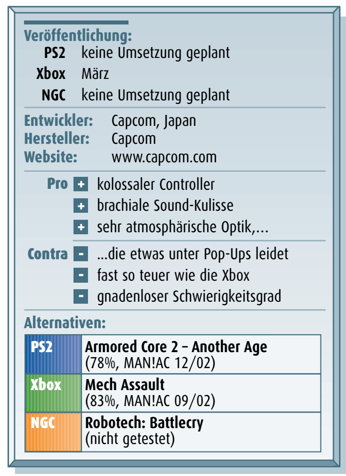


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom.com

Pro
+ kolossaler Controller
+ brachiale Sound-Kulisse
+ sehr atmosphärische Optik,...

Contra
- ...die etwas unter Pop-Ups leidet
- fast so teuer wie die Xbox
- gnadenloser Schwierigkeitsgrad

Alternativen:

PS2	**Armored Core 2 – Another Age** (78%, MAN!AC 12/02)
Xbox	**Mech Assault** (83%, MAN!AC 09/02)
NGC	**Robotech: Battlecry** (nicht getestet)



Steel Battalion

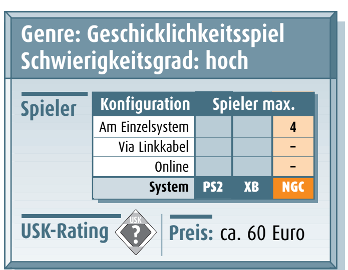


Xbox
Grafik 82 %
Sound 90 %
86 % Spielspaß

Ein Spiel wie ein Erdbeben: Beinharter Mech-Simulator mit unvergleichlichem Monster-Controller.

Super Monkey Ball 2


NGC Jetzt auch auf Wunsch mit CPU-Gegner: das flotte Affenrennen.


Genre: Geschicklichkeitsspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

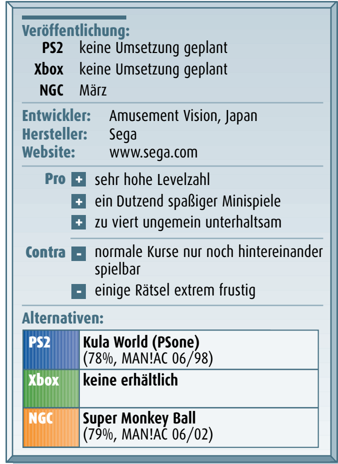
USK-Rating | Preis: ca. 60 Euro


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ProLogic 2


Veröffentlichung:
- PS2 keine Umsetzung geplant
- Xbox keine Umsetzung geplant
- NGC März

Entwickler: Amusement Vision, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega.com

Pro
- + sehr hohe Levelzahl
- + ein Dutzend spaßiger Minispiele
- + zu viert ungemein unterhaltsam

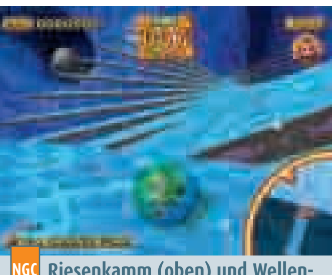
Contra
- – normale Kurse nur noch hintereinander spielbar
- – einige Rätsel extrem frustig

Alternativen:
- PS2: Kula World (PSone) (78%, MAN!AC 06/98)
- Xbox: keine erhältlich
- NGC: Super Monkey Ball (79%, MAN!AC 06/02)


Super Monkey Ball 2
Gamecube
Grafik 74 %
Sound 67 %
85 % Spielspaß

Knallbunte Geschicklichkeitsübung mit vielen fordernden Levels und spaßigen Minispielen.


NGC Sieht kritisch aus, ist es aber nicht: Da sich der Boden bei dieser Aufgabe noch nicht bewegt, lassen sich die schmalen Wege leicht bewältigen.

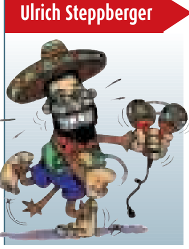

NGC Riesenkamm (oben) und Wellenboden erfordern gutes Timing.

Lange hat's gedauert: Während in den USA Affenfreunde schon seit Herbst mit Primatenkugeln ihre Geschicklichkeit testen, verschlägt es die "Super Monkey Ball"-Sippe erst jetzt zum zweiten Mal nach Europa. Geändert hat sich am knuffigen Grundprinzip nichts: Ihr steuert einen Affen in einer transparenten Plastikkugel durch rund 150 frei schwebende Hindernis-Kurse, indem Ihr per Joypadknüppel das Bild kippt – je nach Neigung rollt der Ball in die entsprechende Richtung, Stürze ins Bodenlose gilt es tunlichst zu vermeiden.

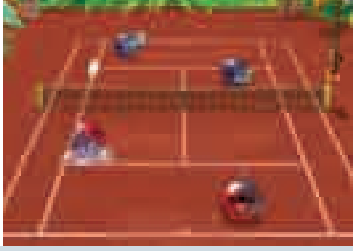
Kugeliges Affentheater

Herzstück von "Super Monkey Ball 2" ist der neue Story-Modus: Der fiese Pavian Dr. Bad-Boon klaut mit seiner teuflischen Maschine alle Bananenvorräte der Affeninsel, um so seine angebetete Herzdame zur Heirat zu zwingen – diese unerwünschte Verkupplung könnt Ihr natürlich nicht zulassen, weshalb Ihr prompt die Verfolgung aufnehmt. Um ans Ziel zu kommen, müsst Ihr zehn Welten mit je zehn in der Reihenfolge frei wählbaren Levels überwinden. Sind die ersten Hindernisse noch leicht zu überwinden, werdet Ihr später kräftig gefordert: Schwankende Plattformen, urplötzlich ausgelöste Bolzen oder Barrieren, die Euch aus der Bahn werfen und tückische Löcher im Boden sind nur einige der fiesen Fallen, die Euch bevorstehen – zum Glück habt Ihr unendlich viele Versuche frei. Strenger geht's in der Herausforderung zu: Hier kämpft Ihr Euch mit einer begrenzten Anzahl an Leben durch vorgeschriebene Kursetappen. Begabte Kugler sammeln durch Erfolge Punkte, mit denen Ihr ein Dutzend putziger Minispiele freischaltet. Die verbesserten Auflagen der vom Vorgänger bekannten Disziplinen 'Rennen', 'Kampf', 'Ziel', 'Billard', 'Golf' und 'Bowling' gibt's zum Einstieg gratis, die Neuzugänge kosten wertvolle Zähler: Sportlich betätigt Ihr Euch bei 'Baseball', 'Tennis' und 'Fußball', 'Shoot' ist ein "Moorhuhn"-Verwandter in Affenform. Im 'Luftkampf' schließlich duelliert Ihr Euch hoch in den Lüften fliegend, während die 'Boot'-Paddelei auf dem Fluss gute Pad-Koorination erfordert. *us*

Ulrich Steppberger

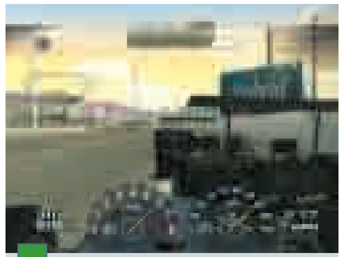


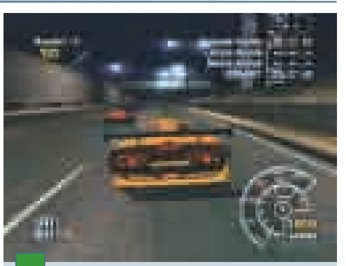
Sega hat den originellen Vorgänger kräftig aufpoliert: Neben den putzigen Äffchen gibt nun auch die Umgebungsgrafik einiges her, dazu kommt die Aufstockung der Kurszahl auf satte 150 Strecken, zudem wird der Partycharakter durch die neuen Minispiele gelungen verstärkt – allerdings dürft Ihr leider nur noch hintereinander statt gleichzeitig auf die normalen Hinderniskurse. Einziger weiterer Kritikpunkt im ansonsten wunderbaren Geschicklichkeitsspaß ist der teils unausgewogene Schwierigkeitsgrad: Dass gegen Ende hin die Aufgaben knackig werden, gehört sich so, aber auch vorher tauchen eine kleine Handvoll Levels auf, die aus dem Rahmen fallen und mitunter für Frust sorgen – nehmt das aber ruhig in Kauf, sonst verpasst Ihr einen der launigsten Gamecube-Titel.

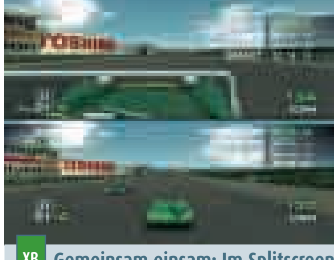



NGC Bei sechs neuen Minispielen gibt es viel zu erkunden: Ihr Debüt feiern u.a. die anspruchsvolle Bootspaddelei (links), ein neckisches Tennis (Mitte) und eine Fliegerballerei – natürlich dürft Ihr alle Disziplinen auch zu viert zocken.

Lotus Challenge

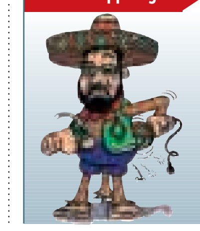

XB In der schicken Cockpit-Perspektive ist das Fahrgefühl am besten.


XB Rennen in Tokio finden klischeetypisch natürlich bei Nacht statt.

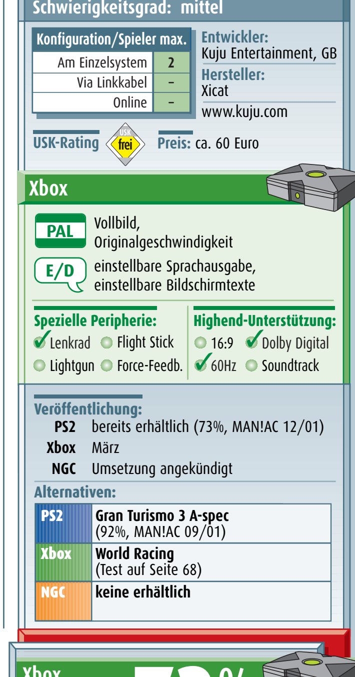

XB Gemeinsam einsam: Im Splitscreen gibt's keine Computergegner.

Besser spät als nie: Dank Xicat trudelt die Firmenlizenz "Lotus Challenge" doch noch auf der Xbox ein. Als Testfahrer für den britischen Autoproduzenten schwingt Ihr Euch hinter das Lenkrad von rund 40 Lotus-Modellen – vom klassischen Oldtimer und Formel-1-Boliden bis hin zum Bond-Esprit oder gewöhnlichen Straßenkutschen. Auf 18 Kursen in sechs Ländern gebt Ihr Gas, so z.B. quer durch London oder auf den nächtlichen Autobahnen von Tokio. Neben Einzelrennen und Splitscreen-duellen arbeitet Ihr Euch die Karriereleiter in der 'Challenge' hoch: In Standardmeisterschaften kämpft Ihr mit bis zu neun Konkurrenten um den Sieg, auch anderweitig ist Euer Können gefragt. Auf der firmeneigenen Teststrecke müsst Ihr haarige Lenkübungen bestehen, im Stadion tretet Ihr zu Dragsterrennen ran. Gelegentlich werdet Ihr zu Einzelduellen im zivilen Straßenverkehr herausgefordert oder sollt gar als wagemutiger Stuntman ran, um z.B. für Werbespots besonders riskante Tricks auf den Asphalt zu zaubern. *us*


Ulrich Steppberger



Stillstand statt Fortschritt: Wenig beachtete PS2-Titel, die dank ihrer Qualitäten eine Xbox-Umsetzung verdient hätten, gibt es viele – "Lotus Challenge" gehört allerdings nicht dazu, denn auch auf der Microsoft-Konsole wird viel vom Potenzial verschenkt. So sind der große Fuhrpark und besonders der ideenreiche Karriere-Modus motivierend, werden aber wie beim Original von der Technik im Stich gelassen: Die Grafik kommt zwar akzeptabel daher, leidet aber unter vermeidbaren Pop-Ups, langweiliger Farbwahl und einem arg gemächlichen Tempo – wenn echtes Raserfeeling fehlt, helfen mehr Gegner auf der Straße auch nur begrenzt. Unterm Strich bleibt so ein ordentliches Rennspiel, das trotz seiner guten Ansätze nur für genügsame Spieler zu empfehlen ist.


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Kuju Entertainment, GB
Hersteller: Xicat
www.kuju.com
USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Flight Stick, ○ Lightgun, ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (73%, MAN!AC 12/01)
Xbox März
NGC Umsetzung angekündigt

Alternativen:

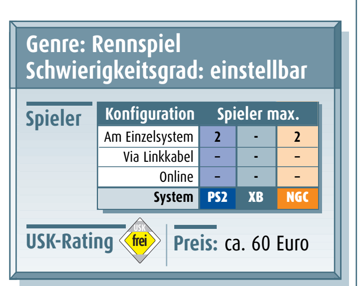
PS2	Gran Turismo 3 A-spec (92%, MAN!AC 09/01)
Xbox	World Racing (Test auf Seite 68)
NGC	keine erhältlich


Xbox
Grafik 67 %
Sound 63 %
73 % Spielspaß

Ansprechende Rennsimulation mit vielen Rennen, aber biederer Optik und wenig Tempo.



Dakar 2

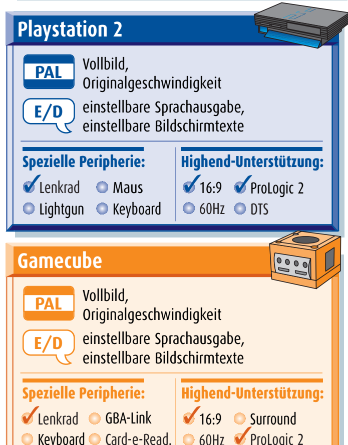


Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	-	2
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ Maus, ○ Lightgun, ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ ProLogic 2, ○ 60Hz, ○ DTS



Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, ○ GBA-Link, ○ Keyboard, ○ Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ○ Surround, ○ 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox Mai
NGC März

Entwickler: Acclaim Cheltenham, England
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
+ stimmungsvolle Wüstenoptik
+ originelle Orientierungsetappen
+ Wahlmöglichkeit zwischen Auto, Laster und Motorrad

Contra
- knapper Umfang
- Gegner eher lästig als fordernd

Alternativen:

PS2	**GTC Africa** (75%, MAN!AC 01/02)
Xbox	**RalliSport Challenge** (85%, MAN!AC 04/02)
NGC	**Jeremy McGrath Supercross World** (29%, MAN!AC 08/02)

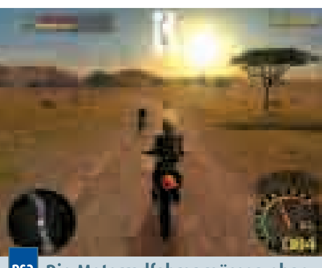


Dakar 2

Playstation 2: 76% Spielspaß
Grafik 76 %
Sound 73 %

Gamecube: 76% Spielspaß
Grafik 75 %
Sound 73 %

Solide und technisch ansprechende Wüstenrallye mit einigen unterhaltsamen Eigenheiten.



PS2 Die Motorradfahrer müssen ohne sprachliche Wegweisung auskommen.



PS2 Seltenes Bild: Bei der großen Rallye trefft Ihr nur vereinzelt auf andere Teilnehmer – zum Glück, denn an engen Stellen fällt das Überholen nicht gerade leicht.



NGC Sauwetter: Auf einigen Etappen habt Ihr mit schlechten Windverhältnissen und störenden Regengüssen zu kämpfen.

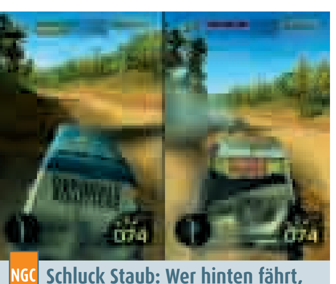


NGC Bei der Orientierungsfahrt solltet Ihr Wildwuchs meiden – Steingefahr!

Acclaim verschenkt keine Lizenz: Auch die Wüstenrallye Paris-Dakar bekommt einen Nachfolger spendiert, obwohl der letztjährige Versuch wenig erfolgreich ausfiel. Der Nachfolger "Dakar 2" wurde deshalb zur Qualitätssicherung dem hauseigenen Cheltenham-Team anvertraut – die schufen vorher den Zukunftsraser "XG3".
Wie es sich gehört, seid Ihr auf den zwölf Etappen meistens in wasserarmen Gegenden des afrikanischen Kontinents unterwegs. Zu Beginn stehen allerdings mehrere Abschnitte in Frankreich und Spanien an. Die drei bis sechs Minuten langen Rennen führen Euch in der Regel über abgesteckte Kurse, bei denen nur gelegentlich Abzweigungen oder Abkürzungen auftauchen. Anders sieht es in den zwei Orientierungsetappen aus: Hier bekommt Ihr keine feste Route vorgegeben, stattdessen gilt es lediglich, innerhalb des Zeitlimits festgelegte Kontrollpunkte zu passieren – wie Ihr diese Aufgabe mit Hilfe eines Kompass' bewältigt, ist Euch überlassen.
Startet Ihr zur kompletten Tour, fahrt Ihr Rallye-üblich gegen keine direkten Gegner, obwohl Ihr gelegentlich auf andere Fahrzeuge trefft. Eure Platzierung wird alleine über die erzielte Zeit ermittelt.

Wüstentour nach Wunsch

Als wählbare Vehikel stehen Offroadwagen, kompakte Lastzüge und wendige Motorräder zur Wahl – je nachdem fällt die Steuerung ander aus, beim Zweirad müsst Ihr natürlich auf die Weghinweise eines Co-Piloten verzichten. Demoliert Ihr Euer Fahrzeug durch Stürze oder Rempeleien, repariert Ihr es per Druck auf die Schultertaste. Zwischen den Rennen schraubt Ihr wiederum an diversen Einstellungen wie Reifenart und Gangschaltung. Neben dem großen Wüstenabenteuer tretet Ihr zu zweit im Splitscreen an oder rangelt Euch mit drei direkten Konkurrenten im Arcade-Modus – hier ist die Zeit nebenrangig, alleine die Position an der Zielline zählt. *us*



NGC Schluck Staub: Wer hinten fährt, leidet schon mal unter schlechter Sicht.

Ulrich Steppberger



Acclaim meistert die Hürde im zweiten Versuch: Wie unlängst "ATV Quad Power Racing 2" ist auch "Dakar 2" deutlich besser gelungen als der vergessenswerte Vorgänger. Technisch gefällt die staubige Flitzerei mit ansehnlichen Landschaften, die das Wüstenambiente passend rüberbringen und passablen Fahrzeugmodellen – obwohl die Motorradfahrer arg hüftsteif auf ihren Maschinen hocken. Spielerisch gibt's wenig zu meckern, aber auch nicht allzu viel zu loben: Das Etappendutzend ist ordentlich gelungen, allerdings habt Ihr nach einmaliger Rallye fast alles gesehen. Immerhin sorgen die Arcade-Modi und der gute Splitscreen für mehr Langzeitmotivation. Offroader fahren Probe, die Gamecube-Fassung fällt eine Kleinigkeit sauberer aus.

Sonic Mega Collection



NGC In "Sonic 2" feierte der flotte Fuchskumpel Tails seine Premiere.



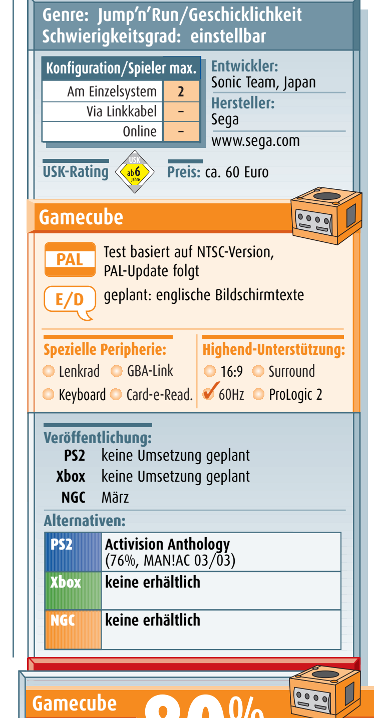
NGC Knobeln statt flitzen: Das spaßige "Dr. Robotnik" ist für Puzzler ideal.

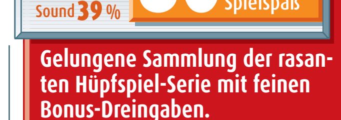
Alles für den Igel: Gamecube-exklusiv schickt Sega sein blaues Firmenmaskottchen auf den Retrotripp – in der "Sega Mega Collection" sind stilecht die wichtigsten Auftritte des rasanten Stacheltiers aus seiner Modulkonsolenzeit versammelt.
Dank pixelgenauer Emulation tobt Ihr im Rekordtempo durch die klassische "Sonic the Hedgehog"-Trilogie und den unmittelbaren Nachfolger "Sonic & Knuckles". Alternativ erkundet Ihr diverse Kombinationen mit neuen Elementen und Levelabschnitten, die es auf dem Mega Drive durch Zusammenstecken der einzelnen Titel gab. Flippig wird's beim Reaktionstest "Sonic Spinball", rätsellastig im "Puyo Puyo"-Ableger "Dr. Robotnik's Mean Bean Machine" und isometrisch mit stärkerem Sammelbezug bei "Sonic 3D Blast". Dazu gesellen sich versteckte und teils wenig Sonic-bezogene Boni wie u.a. die niedliche Vogelflatterei "Flicky" und das schicke Jump'n'Run "Ristar". Insgesamt zwölf mehr oder weniger eigenständige Titel wurden auf die Mini-DVD gepackt. Zusätzlich stöbert Ihr im Extramenü in einer Sammlung an Videoschnipseln wie z.B. dem Intro und Abspann von "Sonic CD". Dazu gibt's viele interessante Scans der Archie-Comics rund um den Igel und seinen Kumpel Knuckles. *us*



Ulrich Steppberger

So viel Sonic, bis Ihr blau werdet: In der "Sonic Mega Collection" steckt wirklich genug drin, um selbst den verbittertsten Igel-Fan wieder auf Wolke sieben zu befördern. Die Emulation der alten Mega-Drive-Klassiker funktioniert perfekt, beinhaltet somit aber auch die Macken der Vergangenheit: Spielstandsspeicherung gibt's bei den meisten Titeln leider keine. Dank der nicht dem Grundschema folgenden Titel wie "Dr. Robotnik", "Flicky" und "Ristar" kommt ein erfrischender Schuss Abwechslung dazu, denn die "Sonic"-Spiele unterscheiden sich zwangsläufig nur begrenzt. Letztlich gilt das gleiche wie bei der "Activision Anthology": Entweder liebt Ihr die Sammlung oder Ihr ignoriert sie – wer sich dafür interessiert, bekommt jedenfalls viel Spiel fürs Geld.





Gelungene Sammlung der rasanten Hüpfspiel-Serie mit feinen Bonus-Dreingaben.

Yager



XB Das haben wir beim Hollywood-Streifen "Top Gun" gelernt: Im Luftkampf klemmt Ihr Euch hinter den attackierenden Feind und drückt dann gnadenlos ab.

Weltraum-Ballermänner erinnern sich noch wehmütig an die legendäre "Wing Commander"-Reihe: Dank epischer Inszenierung und packender Story gilt Chris Roberts' Sternensaga längst als Genre-Maßstab. Nun will ausgerechnet der tapfere Germanen-Trupp von Yager Development in die spektakulären SciFi-Fußstapfen treten. Deren gleichnamiger Xbox-Erstling verlegt den Kriegsherd allerdings vom All wieder zurück auf die Erde: In naher Zukunft ist selbige nämlich zu einem Hort von Korruption und finsteren Großkonzernen geworden – es lebe die Globalisierung! Allen üblen Machenschaften trotzend, verdingt sich Euer Digi-Pilot Magnus Tide als freischaffender Söldner. Doch selbst stolze Unabhängigkeit kennt finanzielle wie sexuelle Grenzen. Ergo heuert er für gutes Geld beim Arbeitgeber der knackigen Sarah an. Zeit für Flirts bleibt den beiden Turteltäubchen indes keine: Marodierende Piraten fliegen einen hinterhältigen Angriff auf Euren Stützpunkt. Pech für die Burschen, dass Ihr kurz zuvor Hightech-Schnickschnack bzw. Steuerung Eures Raumgleiters verinnerlicht habt.



XB Ein Aufräumkommando namens Magnus Tide: Um Eure Flucht zu sichern, klemmt Ihr Euch hinter einen Geschützturm und nehmt die Feindbasis auseinander.



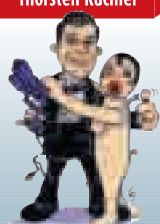
XB Mann ist der groß! Wer den gigantischen Schlachtkreuzer vom Pixel-Himmel holen will, schaltet zuerst dessen tödliche Laser-Batterien aus.

Zwei Flieger auf einmal

Der futuristische Flieger entpuppt sich schon beim Probepilotieren als famoses Wandlungswunder. Auf Knopfdruck wählt Ihr nämlich zwischen Jet- sowie Hovercraft-Modus: Während Erstgenannter aus Düsenjäger-Titeln wie "Ace Combat 4" entnommen wurde, lässt die zweite – an Ego-Shooter erinnernde – Variante Euer Luftgefährt via Triebwerk-Drosselung sanft überm Erdboden schweben. Somit könnt Ihr je nach Gusto blitzschnell feindliche Jäger hetzen oder in aller Ruhe Bodenstationen ausheben. Ohne zünftige Bordgeschütze lässt sich sowas freilich nicht bewerkstelligen: Müsst Ihr zu Beginn noch mit popeligen Laser-Kanonen samt aufladbarer Zweitfunktion rumballern, bauen freundliche Proteus-Mechaniker im späteren Verlauf brachiale Raketen, hochfrequente Maschinengewehre, brandheiße Flammenwerfer und die lautlose Sniper-Wumme ein. Zur Schonung des knapp begrenzten Munitionsvorrats nutzt Ihr die praktischen Ziel- sowie Zoom-Funktionen Eures Raumers – ranrauschendes Gesindel wird fast selbsttätig aufs Korn genommen. In Kombination mit dem übersichtlichen Radar am unteren Bildrand entgeht Euch somit garantiert kein Xbox-Unhold.



Thorsten Küchler

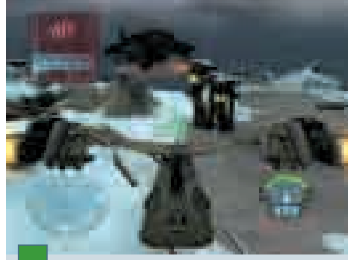
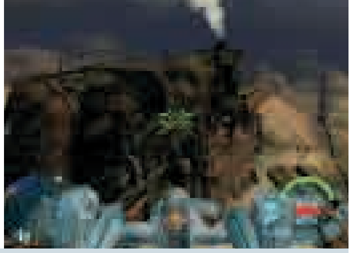


Solide Wertarbeit aus deutschen Landen: Auch wenn ich mir von der teutonischen Konsolen-Hoffnung insgeheim mehr versprochen habe, macht "Yager" jeden Freund frenetischer Ballerei glücklich. An vorderster Front begeistern Steuerung und grafische Umsetzung des Fantasy-Kriegs: Herrliche Explosionen, detaillierte Landstriche sowie dutzende Riesenraumschiffe verwandeln den heimischen Bildschirm in ein prächtiges Action-Inferno. Einzig die Zwischensequenzen mit ihren teils klobigen Renderfiguren trüben den glänzenden Augenschmaus. Lässt sich dieser Patzer noch verschmerzen, knabbert die Soundkulisse erheblich stärker an der Atmosphäre: Trotz kompetenter Abmischung in Dolby Digital, kommen besonders die zischenden Schussgeräusche einem lauen Lüftchen gleich. Mein Hauptkritikpunkt ist allerdings der Missionsverlauf: Während einige Levels unglaublich packende Aufgaben für Euch parat haben, drehen andere mit unklaren Erläuterungen nebst fies gesetzter Checkpoints arg am Frustbarometer oder sind schlicht langweilig. Ungeachtet dessen muss man den Yager-Jungs ein Lob aussprechen: Weiter so!

▪ ▪ ▪ Made in Germany ▪ ▪ ▪

Konsolen-Titel aus deutschen Landen sind nach wie vor Mangelware

Ungeachtet erfolgreicher PC-Titel wie "Anno 1503" steckt die hiesige Entwickler-Gilde noch in den Kinderschuhen – ambitionierte Spieleschmieden à la Yager Development sind Mangelware. Im Playstation-Zeitalter verbuchten lediglich die Hanseaten von VCC einige Achtungserfolge: Während der SciFi-Raser "Killer Loop" mit schicker Optik punktete, überzeugt die Wintersport-Gaudi "RTL Skispringen 2003" auch in spielerischer Hinsicht. "Anno"-Erfinder Sunflowers wendete sich indes nach nur einem Titel vom Konsolenmarkt ab: Das Fantasy-Abenteuer "Technomage" konnte sich in hiesigen Läden nicht gegen die Übersee-Konkurrenz durchsetzen. Nichtsdestotrotz sieht die Zukunft für landsmännische Titel besser aus, als von vielen befürchtet: GBA-Spezi Shin'en bastelt an "Iridion 2", Synetic stellt "World Racing" fertig, "Die Siedler" sollen bald in 128-Bit-Gefilden wuseln und der Emigranten-Trupp Factor 5 werkelt in Kalifornien am nächsten Cube-Kracher.

XB Immer schön in Deckung bleiben: Mit dem gestohlenen Bomber dringt Ihr ins gegnerische Hauptquartier ein (links), die Dampflok gewährt Schutz (rechts).

Für noch besseren Überblick im wilden Schlachtengeschehen sorgt die einblendbare Level-Karte: Hier werden nicht nur alle aktuellen Missionsziele, sondern auch Informationen über Topografie (Berge , Flüsse usw.) respektive Lande-Plattformen angezeigt, an denen Ihr Eure Schildenergie jederzeit erneuern dürft.

Gutmensch bei der Arbeit

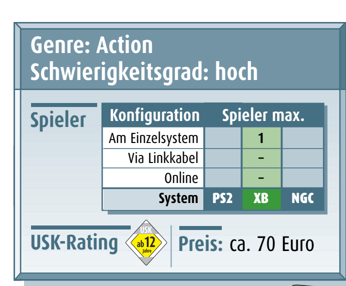
Wer die Lauscher aufsperrt, kann aber auch ohne Erdkunde-Studium in den “Yager”-Krieg ziehen: Per Funk brüllen Euch Feindeinheiten wüste Beschimpfungen zu, geben Verbündete wichtige Kampf-Standorte durch und bitten havarierte Händler um Unterstützung. Letzgenannter Hilfeschrei läutet zumeist eine der zahlreichen Nebenaufträge ein, die Ihr fernab vom eigentlichen Handlungsverlauf optional absolvieren dürft. Da wollen etwa Uran-Geschenke für russische Minenarbeiter geborgen, Wettrennen mit aufgeblasenen Typen bestritten oder alte Kumpels aufgeklaubt werden. Als Lohn für Eure Freizeit-Mühen werden in der Schiffsdatenbank neue Polygon-Modelle zur detaillierten 3D-Betrachtung freigeschaltet. Mit den Story-Einsätzen haben derartige Boni freilich nichts am Digi-Hut: Um dem markigen Oberfiesling Gunther van Berg seine Allmachtsfantasien auszutreiben, balgt Ihr Euch durch 23 ellenlange Missionen. Säubert Ihr anfangs noch den Luftraum überm karibischen Proteus-Archipel, geht’s später ab in die verödete Steppen-Landschaft Bitterfeld und das verminte Heimatland der befeindeten DST-Armee. Bestechen bereits die weitläufigen Areale durch schieren Abwechslungsreichtum, setzt die Aufgaben-Vielfalt noch einen drauf: Zwischen leidlich bekannten Genre-Zitaten der Klasse ‘Eskortiere den Konvoi’ oder ‘Zerstöre alle Gegner’ wird Magnus immer wieder mit kniffligeren Pflichten betraut: So klemmt Ihr Euch hinters Flakgeschütz einer Bohrinsel, infiltriert im stibitzten Feindjet ein Hochsicherheits-Depot, nutzt eine antike Lok als Schutzschild gegen tödliche Kanonen, mischt per gezieltem Scharfschützenschuss ein Piratennest auf oder beharkt Euch schließlich mit einem der kolossalen Zwischenbosse. *tk*



XB Postkarte: Der Treffpunkt Jane’s Bar liegt an einem idyllischen See.



XB Schwimmende Festung: Während der mächtigste Zerstörer Eurer Truppe sanft durchs Wasser gleitet, säubert Ihr den Luftraum. Lasst Euch dabei bloß nicht von der famosen Optik blenden, sonst erleidet Ihr schnell den Heldentod.



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 12 Jahre — Preis: ca. 70 Euro



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- ✓ 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox April
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Yager Development, Deutschland
Hersteller: THQ
Website: www.yager-game.de

Pro
+ effektgespickte SciFi-Optik
+ durchdachte Steuerung
+ sehr abwechslungsreiche Levels

Contra
– unausgegorenes Missionsdesign
– magere Story-Inszenierung
– viel zu zahme Sound-Effekte

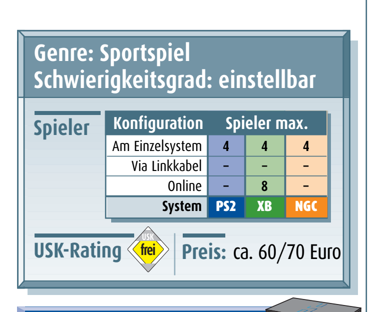
Alternativen:
PS2: Star Wars: Jedi Starfighter (80%, MAN!AC 06/02)
Xbox: Star Wars: Jedi Starfighter (nicht getestet)
NGC: Star Wars Rogue Leader (85%, MAN!AC 06/02)

Yager

Xbox
Grafik 88 %
Sound 72 %
81 % Spielspaß

Streifschuss: Epische Zukunfts-Ballerei mit feiner Optik, aber etwas holprigem Spielverlauf.

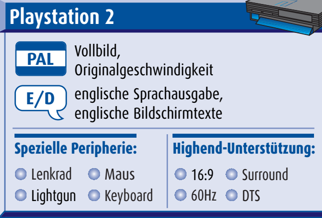
NBA 2K3


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

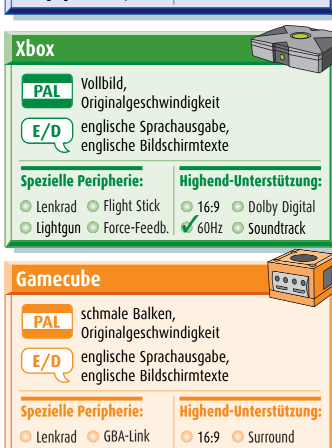
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	8	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei Preis: ca. 60/70 Euro


Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS


Xbox

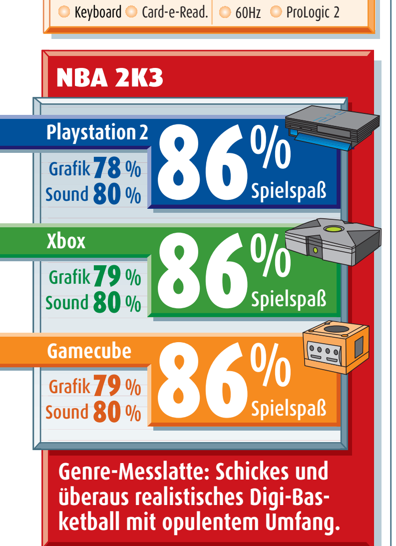
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL schmale Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2


NBA 2K3

Playstation 2: 86 % Spielspaß – Grafik 78 %, Sound 80 %
Xbox: 86 % Spielspaß – Grafik 79 %, Sound 80 %
Gamecube: 86 % Spielspaß – Grafik 79 %, Sound 80 %

Genre-Messlatte: Schickes und überaus realistisches Digi-Basketball mit opulentem Umfang.

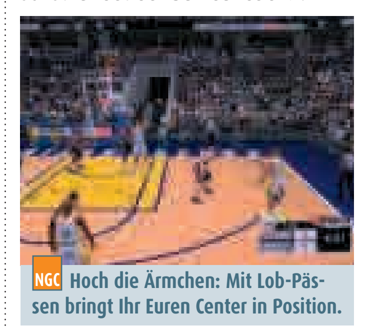

XB Menschlicher Baum: Shaq O'Neill provoziert geschickt ein Offensiv-Foul.

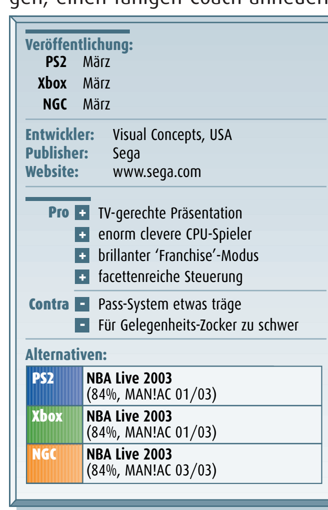
Ironie des Schicksals: Gerade als Electronic Arts endlich seine "NBA Live"-Reihe entstaubt, tauchen Segas Ex-Dreamcast-Korbjäger in PAL-Gefilden auf. Bei ihrem von Fans herbeigesehnten Europa-Comeback haben die langen Kerle ein ganzes Füllhorn an Spielmodi im Gepäck: Ihr trainiert fleißig in der Turnhalle, veranstaltet ein frei editierbares Turnier, ackert Euch durch eine komplette NBA-Saison oder startet direkt in den spannenden Playoffs. Sind die genannten Varianten noch leidlicher Genre-Standard, überraschen 'Street' wie 'Franchise' mit unzähligen Neuerungen: Bei erstgenannter Ghetto-Abwandlung dribbelt Ihr Euch in allerbester "NBA Street"-Manier über neun Hinterhof- bzw. Strand-Plätze und fertigt die lokalen Straßensportler ab – sogar bei strömendem Regen geht's hier zur Sache. Der 'Franchise'-Modus hat mit solch halbseidenem Basketball freilich nichts gemein, sondern fordert Euer ganzes Können als Team-Manager: Taktiken wie Spielzüge festlegen, einen fähigen Coach anheuern, hoffnungsvolle Rookies verpflichten, eigene Profis zum Allstar-Status aufmöbeln und nebenher eine Flut an aussagekräftigen Statistiken im Auge behalten – der virtuelle US-Sport ist kein Zuckerschlecken.


XB Die Zeichen stehen auf Angriff: Via 'Icon-Passing' lasst Ihr Euch alle verfügbaren Ballempfänger anzeigen – einem Zauberanspiel steht nichts mehr im Wege.

Ab ins Körbchen

Am ersten Spieltag macht das gestrenge Büroleben dann endlich Pause: In den tosenden Arenen lauscht Ihr zuerst den Quasselstrippen vom TV-Kanal ESPN (war bislang bei Konami unter Vertrag) und greift dann selbst per Pad ein. Die Steuerung stellt Kenner der Basketball-Sparte vor keine großen Probleme, unterscheidet sich allerdings in einigen Punkten gravierend von Konkurrenz-Titeln. Während Würfe, Tricks, Blocks sowie Steals althergebracht via Aktionstasten dargeboten werden, ruht die Pass-Kontrolle nun auf dem rechten Analogstick – was zu gekonntem Direktspiel gepaart mit spektakulären 'Zauber'-Anspielen unter des Gegners Korb führt. Außerdem lasst Ihr Euren jeweiligen Recken das Hinterteil beim Rebound rausstrecken oder verwirrende Ausfallschritte hinlegen. In puncto Freiwürfe geht's ebenfalls ungewöhnlich zu: Durch sehr feinfühliges, analoges Drücken müsst Ihr vor dem Wurf zwei Pfeile zentrieren, sonst landet der Ball daneben. *tk*


NGC Hoch die Ärmchen: Mit Lob-Pässen bringt Ihr Euren Center in Position.


Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC März

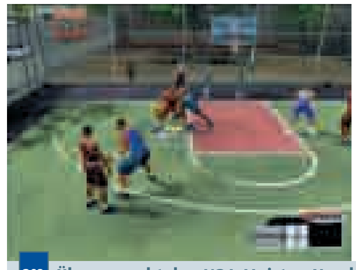
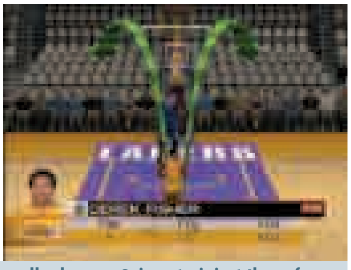
Entwickler: Visual Concepts, USA
Publisher: Sega
Website: www.sega.com

Pro
+ TV-gerechte Präsentation
+ enorm clevere CPU-Spieler
+ brillanter 'Franchise'-Modus
+ facettenreiche Steuerung

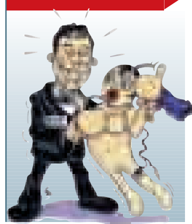
Contra
– Pass-System etwas träge
– Für Gelegenheits-Zocker zu schwer

Alternativen:

PS2	NBA Live 2003 (84%, MAN!AC 01/03)
Xbox	NBA Live 2003 (84%, MAN!AC 01/03)
NGC	NBA Live 2003 (84%, MAN!AC 03/03)



PS2 Übung macht den NBA-Meister: Vor der ellenlangen Saison trainiert Ihr auf dem Streetball-Platz (links) und gewöhnt Euch an die Freiwurf-Steuerung (rechts).

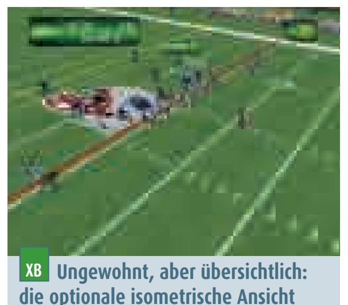
Thorsten Küchler

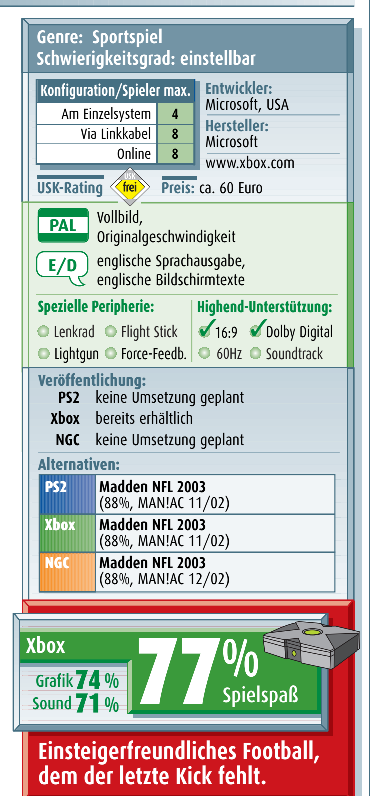


Gelungene Rückkehr des Basketball-Königs: Nach jahrelanger Nichtbeachtung kommen endlich auch deutsche Sportfanaten wieder in den spielerisch konkurrenzlosen Genuss von "NBA 2K3". Der Vergleich mit dem weitaus Arcade-lastigeren "NBA Live 2003" hinkt hier allerdings: Während EA auf unkomplizierten Party-Sport setzt, trumpfen die Sega-Bohnenstangen mit Beton-Verteidigung und herausfordernden KI-Teams auf. Darüber hinaus bietet der wunderbar vielschichtige 'Franchise'-Modus – sofern Ihr die Materie mögt – wochenlanges Konsolen-Vergnügen. Einzig bei den trägen Pass-Routinen fehlt der Feinschliff, schnelle Zuspiele sind kaum möglich. Dafür stimmt die Technik dank geschmeidiger Animationen sowie detaillierten Athleten auf allen drei Systemen.



NFL Fever 2003


XB Ungewohnt, aber übersichtlich: die optionale isometrische Ansicht


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	8
Online	8

Entwickler: Microsoft, USA
Hersteller: Microsoft
www.xbox.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	keine Umsetzung geplant
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

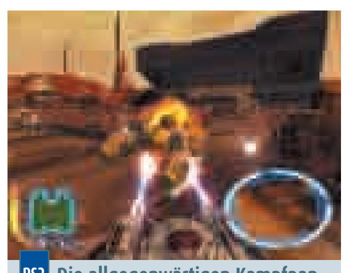
PS2	Madden NFL 2003 (88%, MAN!AC 11/02)
Xbox	Madden NFL 2003 (88%, MAN!AC 11/02)
NGC	Madden NFL 2003 (88%, MAN!AC 12/02)

Xbox — Grafik 74 % — Sound 71 % — 77 % Spielspaß

Einsteigerfreundliches Football, dem der letzte Kick fehlt.

Microsofts erster Football-Versuch erschien nicht in Europa, der Nachfolger "NFL Fever 2003" wagt sich über den großen Teich. An Optionen finden 'Pillenfans' sämtliche Standardmöglichkeiten, dazu gibt's ein ordentliches Tutorial, einen komfortablen Spielzug-Editor und nicht zuletzt die Onlinefähigkeit. Optisch wird die Xbox nicht besonders gefordert, das Geschehen auf dem Platz sieht dezent bieder aus. Die einfache Steuerung erlaubt flotte Matches, wirkt aber etwas simpel – Profis ziehen die Konkurrenten von EA und Sega vor, Anfänger sind hier gut bedient. *us*

Star Wars: Clone Wars


PS2 Die allgegenwärtigen Kampfpanzer gehören zu den leichteren Feinden.


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Pandemic Studios, USA
Hersteller: LucasArts
www.swclonewars.com

USK-Rating: ab 12 — Preis: ca. 55 Euro

PAL: minimale Balken, leichte Geschwindigkeitseinbußen
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	bereits erhältlich (72%, MAN!AC 01/03)

Alternativen:

PS2	Star Wars Jedi Starfighter (80%, MAN!AC 06/02)
Xbox	Star Wars Jedi Starfighter (nicht getestet)
NGC	Star Wars Rogue Leader (85%, MAN!AC 06/02)

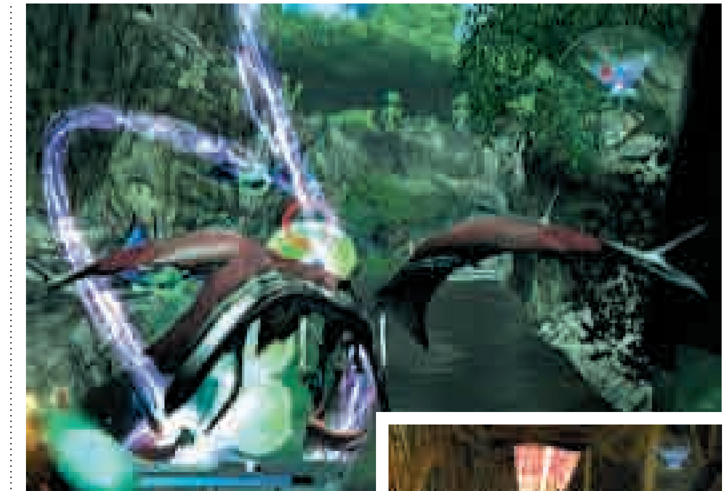
Playstation 2 — Grafik 73 % — Sound 83 % — 71 % Spielspaß

Eindrucksvolle Massenschlacht, jedoch ruckliger als auf dem Cube.

Begonnen der Klonkrieg auf der PS2 hat: Wie im Gamecube-Original stürzt Ihr Euch auf sechs Planeten in insgesamt 16 Missionen und kämpft auf Seiten der Jedi-Krieger gegen aufständische Separatisten. Mit Euren Vehikeln (u.a. AT-XT Assault Walker und Kanonenboot) braust Ihr über die dezent ruckelnden Planetenoberflächen und zerstört anrückende Feinde im Sekundentakt. Das Handling Eurer Fahrzeuge geht aufgrund der 'Ego-Shooter'-artigen Steuerung flott vonstatten, die großflächig angelegten Schlachten machen dank des hohen Gegneraufkommens richtig Laune. Auf Dauer mangelt es jedoch an Abwechslung. *os*

Panzer Dragoon Orta


XB Grafikpracht: Einige Levels geizen zwar etwas mit Reizen, aber Abschnitte wie der Flug durch das organische Gitternetz nutzen die Xbox-Power sichtlich aus.


XB Die Idylle trügt: Das malerische Flusstal wird von Monstern bewacht.

Aus alt mach neu: Nach Cel-Shading-Inlinern ("Jet Set Radio Future") und knackigen Cyber-Amazonen ("Gun Valkyrie") stöberte Segas Xbox-Vorzeigeteam Smilebit in der Firmenvergangenheit und zauberte einen nahezu legendären Saturn-Klassiker aus dem Software-Hut – kaum ein anderes Spiel konnte auf dem gescheiterten Playstation-Konkurrenten eine so loyale Heerschar an Anhängern gewinnen wie "Panzer Dragoon". War der unmittelbare "Saga"-Vorgänger ein Rollenspiel, geht's auf der Microsoft-Konsole wieder zurück ins Action-Genre.

Ende der Apokalypse

In einer trostlosen Zukunft leben nur noch wenige Menschen, die das gewaltige Imperium gnadenlos knechtet: Deren Anführer machten sich mysteriöse Technik zu Nutze und züchteten menschenartige Drohnen und blutrünstige 'Dragonmares', die jegliche Opposition im Keim ersticken – weitere düstere Pläne werden schon geschmiedet. Das schmächtige Mädchen Orta (deren Rolle Ihr übernehmt) spielt darin eine wichtige Rolle: Bevor Ihr aber ein grausiges Schicksal erleiden könnt, befreit Euch der sagenumwobene 'Drachen der Zerstörung'. Das Imperium will diese Schmach nicht auf sich sitzen lassen und eröffnet die Jagd – Euer Kampf gegen das Böse beginnt.

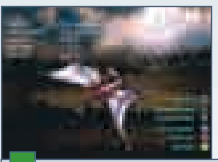
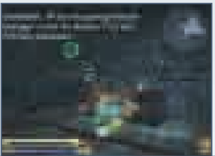
Als wagemutige Schuppentierreiterin fliegt Ihr auf dem Rücken Eures Be-

XB "Gun Valkyrie" lässt grüßen: Die Cyberstrukturen in späteren Levels erinnern an Smilebits Xbox-Ballerei.

▪ ▪ ▪ Die Büchse der Pandora ▪ ▪ ▪

Die "Panzer Dragoon Orta"-Schatztruhe und ihr Inhalt.

Neben dem pompösen Story-Modus toben sich Drachenreiter mit dem Inhalt von Pandoras Büchse aus: Hinter diesem Menüpunkt verbergen sich sämtliche Extras, die Ihr im Laufe der Zeit freispielt. Im Lexikon informiert Ihr Euch über Feinde und Monster von Ortas Welt, unter dem Flugdaten-Menüpunkt findet Ihr die genaue Analyse Eures bisherigen Abschneidens. Spielerisch gehaltvoll sind die 'Sub-Szenarien': Hier schlüpft Ihr entweder zu fünf kurzen Alternativ-Aufträgen in die Haut von Charakteren, die Ihr während Eures Abenteuers getroffen habt oder Ihr absolviert eine komplette Mini-Kampagne auf der anderen Seite – als imperialer Waisenjunge Iva startet Ihr einen Feldzug gegen den mysteriösen Drachen der Zerstörung, dem Euer Vater zum Opfer fiel. Statt eines echten Flattermanns greift Ihr dabei auf mechanische Vehikel zurück, deren obskure Handhabung einiges an Übung erfordert. Ebenfalls mit dabei ist das 'Büchsenspiel', in dem Ihr jede Mission einzeln spielt und (fast) alle Parameter einstellen dürft – allerdings aktiviert Ihr diese Option erst, wenn Ihr die Story auf hart durchgezockt habt oder mindestens 15 Stunden im Sattel gesessen seid. Für Nostalgiker am interessantesten ist der vermeintlich schlichte 'Anhang': Dort gibt's nicht nur zahlreiche Skizzen und FMV-Filme zu "Orta" und den Vorgängern, sondern auch das komplette Ur-"Panzer Dragoon" in originalgetreuer Emulation – technisch ist der Klassiker inzwischen sichtlich über das Verfallsdatum hinaus, aber als historisches Zeitdokument gefällt die Beigabe auf jeden Fall.

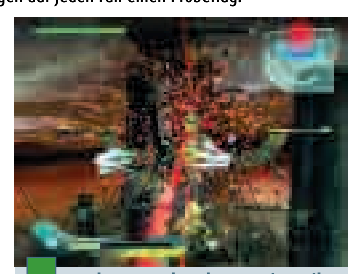
XB Das reichhaltige Angebot der Büchse: Schmökerstoff über Feind und Freund der Fantasy-Welt (links), Alternativ-Missionen als Imperiumswaise (Mitte) und das erste "Panzer Dragoon" vom Saturn (rechts).

Ulrich Steppberger



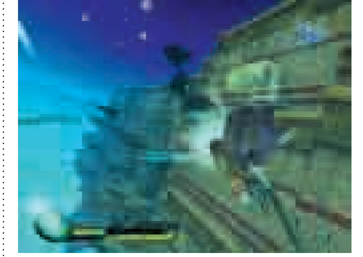
Flotter Flattermann: Für treue "Panzer Dragoon"-Fans hat sich die lange Wartezeit gelohnt – das altbekannte Spielprinzip wurde durch einige taktische Feinheiten ergänzt und kommt technisch wuchtig daher. Einige Levels präsentieren sich mit effektgespickter Umgebungs-Optik und gewaltigen Gegnerhorden überaus imposant, allerdings drücken eine Handvoll fadere Abschnitte den Gesamteindruck wieder etwas nach unten. Vollkommen begeistert mich "Panzer Dragoon Orta" dennoch nicht: Dazu fällt die mitunter unnötig hektische und bereits auf normalem Schwierigkeitsgrad fast schon überzogen harte Ballerei einfach zu schlicht aus. Zum Glück gibt's dank Pandoras Büchse genug zu entdecken, Ballerfans wagen auf jeden Fall einen Probeflug.

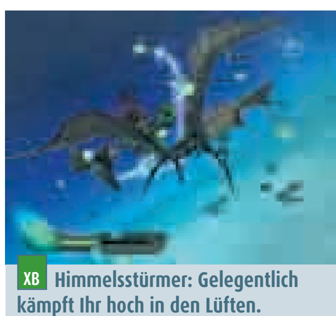

XB Im Schnee ist Euer Drache kurzfristig nur zu Fuß unterwegs.


XB Der laserspuckende Turm ist Teil eines knackigen Endgegners.



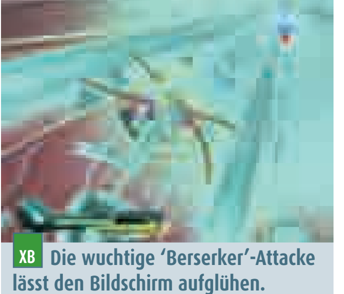
XB Natur gegen Technik: Das Imperium hetzt Euch meist mechanische Gemeinheiten auf den Hals – eliminiert den Zug, bevor er noch mehr Salven abfeuert.





XB Himmelsstürmer: Gelegentlich kämpft Ihr hoch in den Lüften.

gleiters durch zehn lange Levels: Traditionell steuert Ihr dabei nicht die Flugrichtung, stattdessen dreht Ihr auf einer vorgegebenen Bahn Eure Runden. Lediglich an wenigen Kreuzungen bestimmt Ihr die Abzweigung, außerdem sind natürlich Ausweichbewegungen vor anrauschenden Geschossen möglich. Dafür habt Ihr die Kontrolle über ein Zielkreuz, mit dem Ihr die Feindesschar aufs Korn nehmt. Diese attackiert Ihr mit einzelnen Lasersalven oder dem Smart-Bomb-ähnlichen 'Berserker'-Angriff. Effektiver ist aber der Einsatz von Lenkgeschossen: Solange Ihr den Knopf gedrückt haltet, werden potenzielle Ziele aufgeschaltet und dann gesammelt abgeräumt. Rechts oben im Bild informiert Euch ein Radar, aus welcher Richtung neues Ungemach droht, per Schultertasten richtet Ihr Euren Blickwinkel danach aus.



XB Die wuchtige 'Berserker'-Attacke lässt den Bildschirm aufglühen.

Aus eins mach drei

Der Drache unterstützt Euch nach Kräften und hat eigene Tricks auf Lager. Auf Knopfdruck verwandelt sich der Flattermann in drei Evolutionsstufen: In seiner Standardform sind alle Werte durchschnittlich ausgeprägt, alternativ seid Ihr entweder schwergewichtig und mit hoher Feuerkraft gesegnet oder flink und wendig, müsst aber auf Aufschaltwaffen verzichten. Räumt Ihr ganze Feindformationen ab, sammelt Ihr gelegentlich Evolutionssteine: Habt Ihr genug davon ergattert, wird die aktuelle Drachengestalt gestärkt – da nicht jede Form für jeden Endgegner gleich viel taugt, kommt ein zusätzlicher Schuss Taktik ins Spiel. Bei fast allen Obermotzen und einigen normalen Feinden nützt Ihr eine weitere Fähigkeit Eures Reittiers: Durch kurze Temposchübe bzw. Bremsungen weicht Ihr fiesen Attacken aus und manövriert Euch in günstigere Positionen – allerdings muss der Drache danach wieder kurzzeitig Energie tanken. Habt Ihr das Abenteuer nach Ausflügen durch ein Flusstal, die Wüste, ein arktisches Eismeer und sogar das Innere einer fremdartigen Cyber-Lebensform überstanden, winken zur Belohnung freigeschaltete Extras in 'Pandoras Büchse' (siehe Kasten). *us*

Oliver Schultes



Mit "Panzer Dragoon Orta" ist Sega ein beachtlicher Next-Gen-Ableger der Fantasy-Ballerrei gelungen: Optisch überzeugt das Flug-Epos – einige wenige Level ausgenommen – mit spektakulären Polygon-Konstrukten, geschmeidigen Animationen und zahlreichen Special-FX. Ebenfalls sehr gelungen finde ich den atmosphärischen Soundtrack samt einhüllender Surround-Kulisse und den dank wechselbarer Drachen neu hinzugekommenen Taktikeinschlag. Wie schon die Saturn-Vorgänger kämpft die "Orta"-Episode jedoch mit einigen Schwächen in puncto Leveldesign: So verwirren Euch schon mal wilde Kamerawechsel und schwer beizukommender Dauerbeschuss zehrt an Nerven wie an Energievorrat. Trotz kleiner Macken ist "Orta" ein empfehlenswertes Action-Fest.

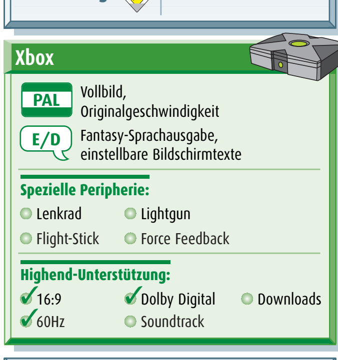


Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–
System	PS2 / XB / NGC

USK-Rating: ab 12 Jahre — Preis: ca. 60 Euro

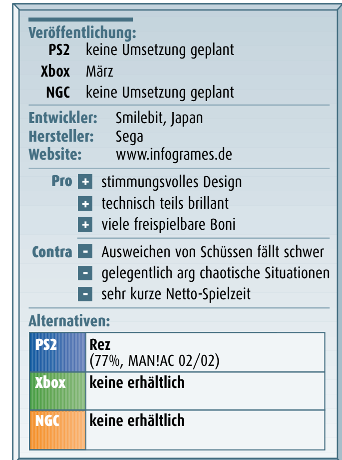


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: Fantasy-Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- Downloads
- ✓ 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Smilebit, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.infogrames.de

Pro
+ stimmungsvolles Design
+ technisch teils brillant
+ viele freispielbare Boni

Contra
- Ausweichen von Schüssen fällt schwer
- gelegentlich arg chaotische Situationen
- sehr kurze Netto-Spielzeit

Alternativen:

PS2	Rez (77%, MAN!AC 02/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

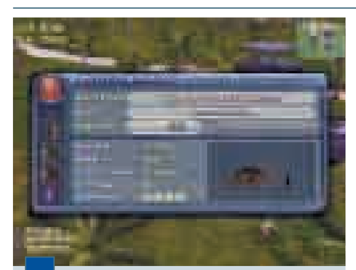


Panzer Dragoon Orta

Xbox
Grafik 86 %
Sound 81 %
82 % Spielspaß

Knackige Zielkreuzballerei in fantastischer Aufmachung, die das dünne Grundprinzip stützt.

Jurassic Park Operation Genesis

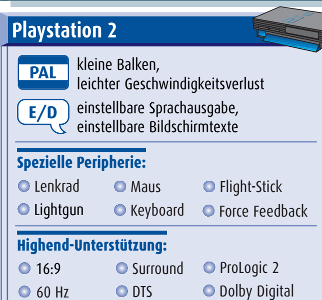

PS2 In den Brutstationen wachsen Eure Dinos langsam heran.


Genre: Strategiespiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

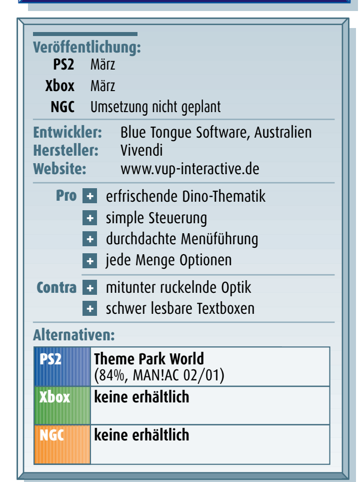
USK-Rating: ab 12 Jahre
Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: kleine Balken, leichter Geschwindigkeitsverlust
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC Umsetzung nicht geplant

Entwickler: Blue Tongue Software, Australien
Hersteller: Vivendi
Website: www.vup-interactive.de

Pro
+ erfrischende Dino-Thematik
+ simple Steuerung
+ durchdachte Menüführung
+ jede Menge Optionen

Contra
+ mitunter ruckelnde Optik
+ schwer lesbare Textboxen

Alternativen:

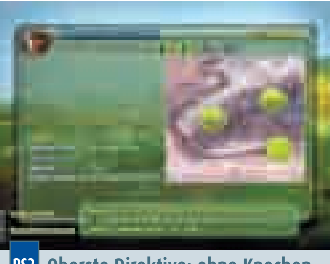
PS2	Theme Park World (84%, MAN!AC 02/01)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich


Jurassic Park Operation Genesis

Playstation 2
Grafik 71 %
Sound 76 %
82% Spielspaß

Abwechslungsreiche, mit Action-Einlagen angereicherte Aufbausimulation.


PS2 Big Brother is watching you: Dank stufenloser Zoomfunktion habt Ihr die Besucher Eures Freizeitparks ganz genau im Blick.


PS2 Oberste Direktive: ohne Knochenfunde keine Dinozucht

Biotechniker und Hobby-Archäologen aufgepasst: "Jurassic Park Operation Genesis" gibt Euch die Möglichkeit, längst ausgestorbene Kreaturen wiederzubeleben und damit groß abzusahnen.

Als Herr über einen riesigen Vergnügungspark mit Dinosauriern als Hauptattraktion hört Ihr die Kassen schon klingeln – doch bevor T-Rex, Stegosaurus und Brachiosaurus die Massen anlocken, ist ein Besuch im 'Übungs'-Modus angesagt. In neun Missionen macht Ihr Euch mit den grundlegenden Steuerelementen, der Gewinnung von Saurier-DNA, den verschiedenen Einrichtungsgegenständen, den Sicherheitssystemen und diversen Safari-Varianten vertraut. Unter dem Menüpunkt 'Missionen' findet Ihr zusätzlich zehn Episoden, in denen Ihr zwischendurch Fotos von den Urzeit-Giganten schießt, Professor Hammond aus dem Park rettet oder durchgeknallte Saurier via Betäubungsgewehr ruhig stellt.

Der große Tag

Jetzt wird's endlich Zeit für das eigene Projekt: Sucht Euch zu Beginn einen Landstrich aus, bestimmt die Anteile von Flüssen, Bergen sowie Bäumen und los geht's. Wie gewohnt ist aller Anfang schwer: Nachdem Ihr das erste Gehege für Pflanzenfresser gebaut, eine Imbiss-Bude samt WC installiert und die rudimentäre Wegeführung festgelegt habt, ist Euer Budget bereits knapp. Zum Glück schlüpfen schon bald die ersten Gras fressenden Dryosaurier, der Park kann geöffnet werden. Doch mit kleinen, ungefährlichen Dinos stellt Ihr die sensationslüsternen Besucher nur kurz zufrieden: Aussichtsplattformen, Ballonüberfahrten und flinke Fleischfresser müssen her! Ab und an finden Eure Ausgrabungsteams neben frischer Saurier-DNA auch einen dicken Batzen Gold. Die Erlöse investiert Ihr sodann in weitere Forschungen (z.B. Impfstoff-Entwicklung), spektakulärere Attraktionen oder bessere Schutzeinrichtungen. *os*


Oliver Schultes

Das ich sowas noch erleben darf – endlich gibt's eine ansprechende Alternative zum Freizeitpark-Klassiker "Theme Park World": Das Saurier-Pendant gefällt mit ungewöhnlicher Urzeit-Thematik, vielfältigen Aufgabenbereichen und cleverer Benutzerführung. Die spannenden Geschicklichkeitstests verleihen der Mischung aus genreüblichem Management-Kurs und Dinozucht zudem die nötige Prise Action – so wagen vielleicht auch Strategie-Verweigerer mal eine Partie. Stetes Forschen nach neuen Technologien, die Aufzucht von unbekannten Saurierarten und das Maximieren Eures Gewinnes halten Euch wochenlang bei der Stange. Nicht ganz optimal ist allerdings der unglücklich gewählte Zeichensatz, der das Lesen der vielen Bildschirmtexte unnötig erschwert.


PS2 Auch Urzeit-Viecher werden mal krank – vergesst nicht, rechtzeitig Impfstoffe zu entwickeln!


PS2 Alarm im Jurassic Park: Spart Ihr bei den Zäunen, brechen die Dinos aus und Ihr müsst sie vom Hubschrauber aus töten.

Whirl Tour

Der verrückte Professor hat die sechs Mitglieder der Comic-Band Flipside entführt und jedes in einen Skate-Park gesperrt. Mit einem von sieben Rollerfahrern brettert Ihr durch die Levels und erfüllt innerhalb von drei Minuten Missionen wie Telefonzelle rammen, bestimmte Geländer grinden oder einen Punkterekord überbieten. Die Steuerung orientiert sich dabei an "Tony Hawk": Drei Stunttasten und Drehungen kombiniert Ihr zu rund 90 akrobatischen Tricks wie Superman, Scooter-Flip und Disco-Fever. Der Roller lenkt sich unpräzise, bei zwei nahe nebeneinander liegenden Stangen springt Ihr oftmals auf die falsche. Die Tricks gelingen einfacher, da die Landung simpel ist, der Roller einen Turbo besitzt und Ihr z.B. beim Grind Extras sammelt, die für kurze Zeit die Ballance optimieren. Ihr entdeckt zudem Schlüssel, mit denen Ihr geheime Abschnitte öffnet. Habt Ihr alle Aufgaben eines Levels erfüllt, stellt sich ein Obermotz wie Schleimklumpen oder Frankenstein zum Duell: Springt ihnen mit Stunts auf die Rübe, dann machen sie keine Probleme. Auf einer getrennten Rennbahn düst Ihr anschließend mit dem befreiten Musiker um die Wette – oder Ihr fordert einen Kumpel zum Splitscreen-Duell! *oe*



PS2 Kinderleicht: Die Stunts gelingen in "Whirl Tour" jedem Anfänger.



PS2 Praktisch: Beim Obermotzkampf fixiert Ihr die Kamera per Knopfdruck auf Euren Gegner.

Oliver Ehrle



"Whirl Tour" ist eine simple "Tony Hawk"-Variante für Kids, kann dem berühmten Vorbild aber nicht das Wasser reichen: Die Steuerung wirkt schwammig und unrealistisch – rutscht Ihr ein Treppengeländer runter, wird der Roller z.B. nicht schneller. Mit Passanten und nett arrangierten Hindernissen sind die Parks passabel, die Missionen langweilen aber: Für die Punkterekorde braucht Ihr nicht mal eine Rampe und beim Abklappern der Objekte müsst Ihr selten ernsthaft suchen. Mit drei leicht durchschaubaren Gegnerattacken sind die Obermotzkämpfe keine Herausforderung, die Rennlevels entpuppen sich dagegen als willkommene Abwechslung. Mit der sympathischen Comic-Grafik macht "Whirl Tour" einen soliden Eindruck, spielt sich aber absolut unspektakulär.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: leicht

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Papaya Studios, USA
Hersteller: Universal
www.vup-interactive.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 55 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	März
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	März

Alternativen:

PS2	Tony Hawk's Pro Skater 3 (88%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Aggressive Inline (91%, MAN!AC 10/02)
NGC	Tony Hawk's Pro Skater 3 (88%, MAN!AC 06/02)

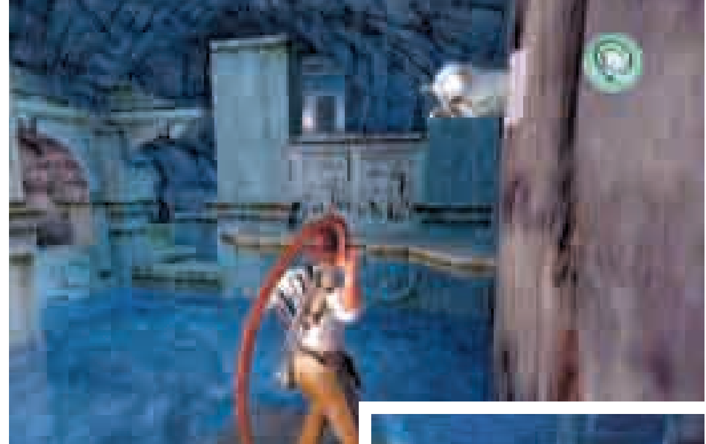
Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 52 %
56 % Spielspaß

Flach wie ein platter Reifen: Die Kreuzung aus "Tony Hawk" und "Diddy Kong Racing" enttäuscht.

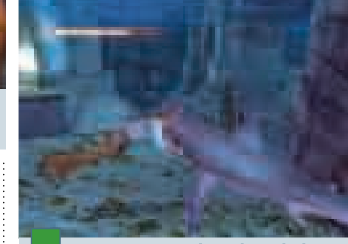
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft



XB Feldstudien mit der Forscherlegende: Die Tempelruinen auf Sri Lanka zählen zu den optisch eindrucksvollsten Settings – die Kamera dreht Ihr per rechtem Stick.



XB Praktisch: Blinkt das grüne Icon auf, gibt's was zu peitschen.



XB Mit Harpune und Machete hält sich Indy die Meereskiller vom Leib.

Es kann nur einen geben: Monate bevor Eidos ihr wichtigstes Zugpferd zum nunmehr sechsten Mal auf die Fangemeinde loslassen, beweist Lara Crofts geistiger Lehrmeister Indiana Jones, dass er trotz fehlendem Busen-Bonus der "Tomb Raider"-Ikone noch immer gewachsen ist – zumindest teilweise.

Nazis & Nippon-Nippes

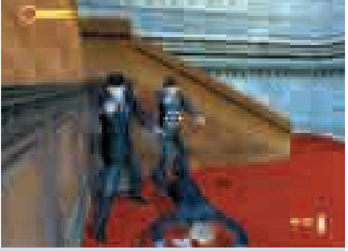
Die "Buffy The Vampire Slayer"-Entwickler The Collective schicken den Hardcore-Archäologen im Auftrag von LucasArts in ein Abenteuer typischer Indiana-Jones-Machart. Wir schreiben das Jahr 1935: Wieder einmal giert das aufkeimende Dritte Reich nach einem sagenumwobenen, verborgenen Super-Artefakt, welches die Weltherrschaft verspricht. Und wieder einmal ist es an Universitäts-Professor Jones, Tafelkreide gegen Lederpeitsche zu tauschen, um der Nazi-Verschwörung Einhalt zu gebieten – die obligatorische Reise um den halben Erdball inklusive. Unter anderem stattet Ihr einer versunkenen Tempelruine im Dschungel Sri Lankas einen Besuch ab, infiltriert im malerischen Prag eine von Nazi-Schergen besetzte Burg, taucht in den überfluteten Katakomben unterhalb Istanbuls mit Haien um die Wette und nehmt in einem Hong-Kong-Nachtclub Inventar sowie Chinesen-Mafia auseinander. Jeder Schauplatz setzt sich aus einer Reihe mal mehr, mal weniger komplexen Untermissionen zusammen, nach deren Absolvierung das Spiel automatisch gesichert wird – manuelles Zwischenspeichern entfällt.



Fitter Forscher

Wer schon mal Lara durch "Tomb Raider"-Kerker gescheucht hat, kann sich ausmalen, was ihn in "Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft" schwerpunktmäßig erwartet. Gelegentlichen Spezialeinlagen zum Trotz – Ihr schüttelt etwa auf dem Sozius einer Rikscha via MG verfolgende Gangsterlimousinen ab und holt per stationärem Geschütz teutonische Feindflugzeuge vom Himmel – muss Indy vornehmlich akrobatisches Talent und Köpfchen beim Lösen genretypischer Mystik-Rätsel beweisen. Besonders erstgenannter Aspekt fordert Euch einiges an Pad-Geschick ab: Gut getimte Sprünge über gähnende Schluchten (im Gegensatz zu "Tomb Raider" hüpft Euer Held auf Knopfdruck direkt ab), zittrige Hangelpartien an steinernen Kanten oder vorsichtiges Schleichen entlang schmaler Simse zählen zu den Bewegungs-Standards. Indys legendärer Lederriemen kommt natürlich ebenfalls zum Einsatz: An sämtlichen Halt bietenden Stellen wie Wasserspeiern oder Fahnenstangen lässt sich die Peitsche mit einem gezielten Schlag fixieren. Anschließend schwingt Euer polygonales Alter Ego tarzangleich durch die Lüfte. Eine praktische Hilfsfunktion erleichtert die Suche nach solcherlei Geißelpunkten: Wann immer sich Indy in der Nähe eines peitschbaren Objekts befindet, leuchtet ein entsprechendes Icon auf. Ein Druck auf den Y-Button und schon haltet Ihr den Riemen in Händen. Gleiches gilt auch für alle anderen Interaktionsmöglichkeiten. Egal ob Ihr brüchige Wände sprengen oder Eure Trinkflasche an wundersamen Brunnen mit Heilwasser füllen wollt – blinkt das entsprechende Icon auf, wird die geforderte Aktion per Tastendruck ausgeführt. Umständliches Kramen im Inventar –





XB Hat Indy keinen Schießkolben griffbereit, tun's auch Stühle, Flaschen, Ruder und ähnliches kampftaugliches Inventar – ballern dürft Ihr zudem aus Ego-Sicht.

Colin Gäbel



Kein "Tomb Raider"-Killer, aber ein spannendes Abenteuer allemal – Genre-Fans werden mit der "Kaisergruft" definitiv auf ihre Kosten kommen. Die gelungene Mixtur aus (ziemlich simplen) Rätseln, Geschicklichkeitseinlagen und Kampfaction bietet zwar wenig Neues, macht dank origineller Soundkulisse (inkl. deutscher Harrison-Ford-Stimme) und vielfältigen Schauplätzen aber eine Menge Spaß. Dezente Innovationslosigkeit sowie die teils karge Optik verhindern jedoch nicht eine höhere Wertung. "Indiana Jones" mangelt es schlicht in zu vielen Disziplinen an Feinschliff – angefangen bei der leicht hakeligen Steuerung über Logikhänger Marke 'Warum kann sich Indy an dieser erreichbaren Kante nicht hochziehen?' bis hin zu Übersichtsproblemen im Nahkampf.

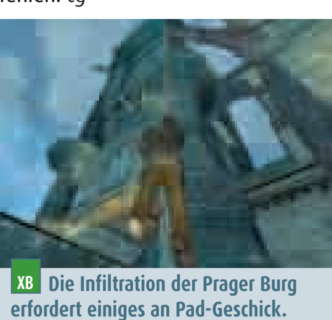


XB Nett aber anspruchslos: eine bleihaltige Verfolgung durch Hong Kong.

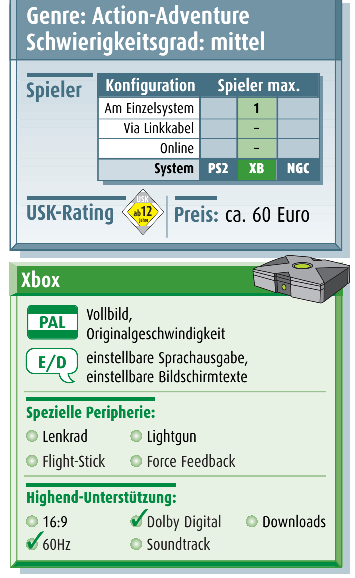
aus dem Ihr mittels Digikreuz auch manuell wählen dürft – entfällt so.

Messer, Knarre, Tischbein

Freunde knallharter Action kommen bei Indys neuestem Einsatz ebenfalls auf ihre Kosten. The Collective gaben sich nämlich redlich Mühe, filmreifes Prügelflair auf den Bildschirm zu zaubern. Folgerichtig beharkt Ihr Nazi-Fußvolk und Fernost-Fieslinge nicht nur hausbacken mit Machete, Pistole oder Schrotflinte. Herumstehende Stühle, Glasflaschen und selbst die hölzernen Beine zertrümmerter Tische lassen sich zum Prügeln zweckentfremden. Sogar die Fernentwaffnung eines anrückenden Schurken per Peitschenhieb ist möglich – und bitter nötig, denn der Gegnerkader agiert (von einigen Ungereimtheiten abgesehen) alles andere als dumm. Sucht Ihr Euer Heil in der Flucht, folgen Euch die Häscher gnadenlos über Leitern oder Sprunghürden und ziehen sich auf hochgelegene Ebenen empor. Geworfene Stielgranaten werden gezielt zurückbugsiert, herumliegende Todbringer flink aufgelesen. Gegner-Kommentare im spaßigen deutsch-englischen Kauderwelsch dürfen dabei natürlich nicht fehlen. *cg*



XB Die Infiltration der Prager Burg erfordert einiges an Pad-Geschick.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler – Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating ab 12 · Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ✓ Dolby Digital ○ Downloads
✓ 60Hz ○ Soundtrack



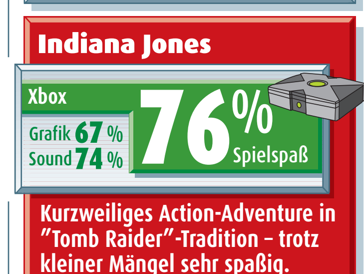
Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox März
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: The Collective, USA
Hersteller: LucasArts/Electronic Arts
Website: www.lucasarts.com

Pro
+ abwechslungsreicher Spielverlauf
+ vielfältige Schauplätze
+ stimmungsvolles 'Indy'-Flair

Contra
– leicht hakelige Steuerung
– häufig unübersichtliche Kameraführung
– durchwachsenes Kampfsystem

Alternativen:
PS2 Ico (80%, MAN!AC 04/02)
Xbox Batman Vengeance (64%, MAN!AC 05/02)
NGC Starfox Adventures (89%, MAN!AC 12/02)

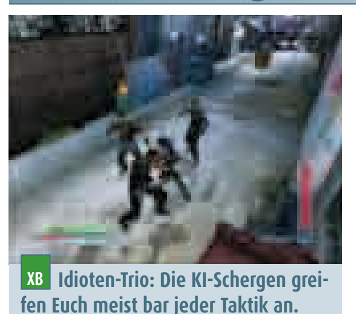


Indiana Jones

Xbox – Grafik 67 % · Sound 74 % · 76 % Spielspaß

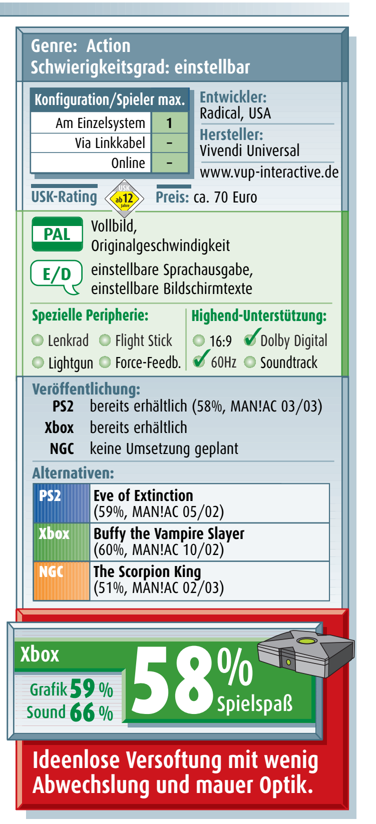
Kurzweiliges Action-Adventure in "Tomb Raider"-Tradition – trotz kleiner Mängel sehr spaßig.

Dark Angel



XB Idioten-Trio: Die KI-Schergen greifen Euch meist bar jeder Taktik an.

Mach's noch einmal Max: Dank Vivendis fixer Konvertierungs-Arbeit dürfen sich nun auch Xboxler mit dem Fließband-Geprügel zur TV-Reihe vergnügen. Genau wie in der PS2-Version tretet Ihr dabei gegen ewig gleiche Dummköpfe des Manticore-Konzerns an, löst einschläfernde Rätsel und lauscht den Originalstimmen der Fernsehsprecher. Optisch wie spielerisch krebst die SciFi-Action im ordentlichen Mittelmaß herum und spricht so höchstens eingefleischte "Dark Angel"-Fanaten an. Einzig das penetrante Ruckeln der Sony-Fassung wurde dezent reduziert. *tk*



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Radical, USA
Hersteller: Vivendi Universal
www.vup-interactive.de

USK-Rating ab 12 · Preis: ca. 70 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (58%, MAN!AC 03/03)
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Eve of Extinction (59%, MAN!AC 05/02)
Xbox Buffy the Vampire Slayer (60%, MAN!AC 10/02)
NGC The Scorpion King (51%, MAN!AC 02/03)

Xbox – Grafik 59 % · Sound 66 % · 58 % Spielspaß

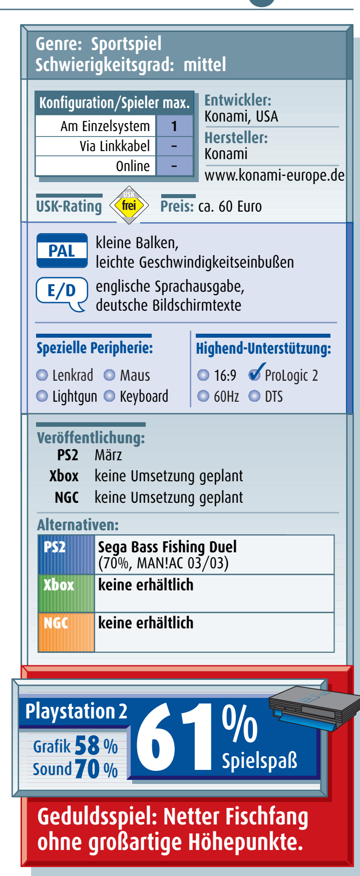
Ideenlose Versoftung mit wenig Abwechslung und mauer Optik.

Fisherman's Challenge



PS2 Anglerlatein: Wer den dicksten Barsch fischt, gewinnt das Duell.

Fische leben auf der PS2 weiterhin gefährlich: Jetzt reiht sich nämlich auch Konami in den freudigen Angler-Reigen ein. Genretypisch werft Ihr Eure Rute bei diversen Turnieren aus und versucht, via Analogstick dickes Schuppenvieh an Land zu ziehen – eingesackte Opfer blubbern alsdann im virtuellen Aquarium vor sich hin. Für Abwechslung vom harten Angel-Alltag sorgt der 'Variety'-Modus: Hier testet Ihr Euer Können an zahlreichen Vorgaben oder tretet gegen einen fischfeindlichen Kumpel an. Wird grafisch wenig Erbauliches geboten (Magertexturen, Ruckeleinlagen), sorgt der rockige Soundtrack für gute Laune beim feuchten Sport. *tk*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami, USA
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de

USK-Rating frei · Preis: ca. 60 Euro

PAL: kleine Balken, leichte Geschwindigkeitseinbußen
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ ProLogic 2 ○ 60Hz ○ DTS

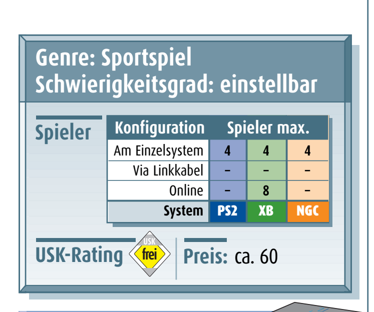
Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Sega Bass Fishing Duel (70%, MAN!AC 03/03)
Xbox keine erhältlich
NGC keine erhältlich

Playstation 2 – Grafik 58 % · Sound 70 % · 61 % Spielspaß

Geduldsspiel: Netter Fischfang ohne großartige Höhepunkte.

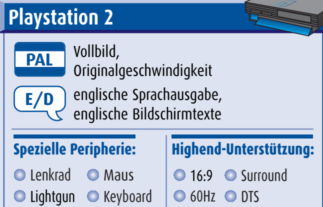
NFL 2K3


Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	8	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating frei Preis: ca. 60

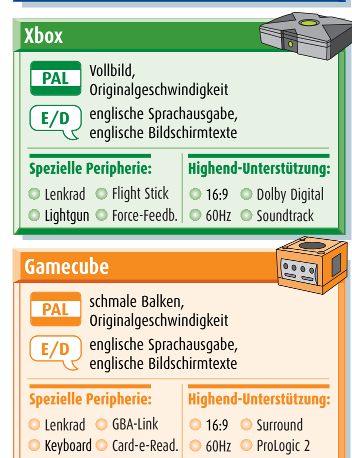

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

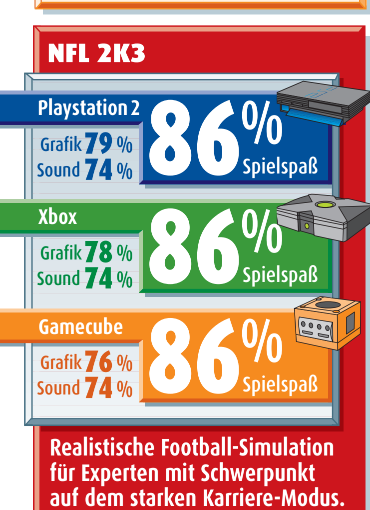
Gamecube

PAL: schmale Balken, Originalgeschwindigkeit

E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.

Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2


NFL 2K3

Playstation 2: 86 % Spielspaß – Grafik 79 %, Sound 74 %

Xbox: 86 % Spielspaß – Grafik 78 %, Sound 74 %

Gamecube: 86 % Spielspaß – Grafik 76 %, Sound 74 %

Realistische Football-Simulation für Experten mit Schwerpunkt auf dem starken Karriere-Modus.


PS2 Chaos mit System: Ohne klug geplante Spielzüge seht Ihr kein Land.

Sega langen bei ihrer Sportspieloffensive kräftig hin: Nicht nur Basketball- ("NBA 2K3") und Eishockey-Fans ("NHL 2K3") haben darum Grund zur Freude. Erstmals kommt mit "NFL 2K3" das amerikanische Kronjuwel des 'Sega Sports'-Labels auch in Europa in die Läden.

Neben der Lizenz der US-Profiliga wurde das 'Spiel mit der Pille' zusätzlich durch die Zusammenarbeit mit dem Sportsender ESPN veredelt: Vorberichterstattung, Statistiken und natürlich Spielkommentare glänzen mit einer TV-Präsentation, die deutschen Sendern gut zu Gesicht stehen würde. Neben den 32 aktuellen NFL-Teams spendierte Visual Concepts eine Reihe klassischer Teams und virtuelle Pro-Bowl-Riegen – die NFL-Europe-Ableger wie Frankfurt Galaxy & Co. wurden dagegen leider konsequent ignoriert.

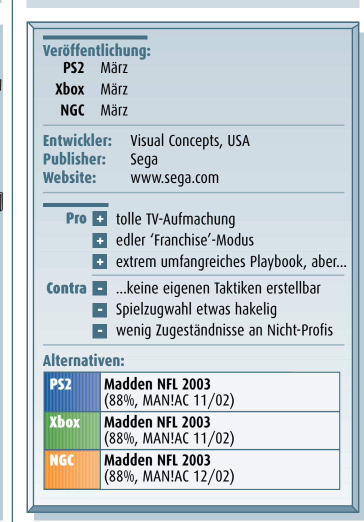

NGC Der Weg ist noch weit: Die gelbe Linie markiert das neue erste Down.


XB Erleichterung beim Pass-Spiel: Die erlaubten Receiver werden durch die Einblendung des jeweils passenden Knopfes markiert.

Die Pille für den Mann

Auf dem Feld orientiert sich das Geschehen am Genrestandard: Über ein Menü wählt Ihr je nach Situation Euren Wunschspielzug für die Offensive oder Defensive aus, bevor sich die Muskelberge bei Anpfiff aufeinander stürzen. Habt Ihr das Angriffsrecht, kontrolliert Ihr den Quarterback bzw. bei einem Laufspiel oder erfolgreich angekommenen Pass den Ballträger – die grundlegende Steuerung kommt mit wenigen Knöpfen aus, die Umsetzung der anvisierten Aktion ist schließlich auch so schon kompliziert genug.

Neben frei konfigurierbaren Trainings-Sessions und der Möglichkeit, beliebige Spielsituationen nachzustellen, wagt Ihr Euch in Freundschaftsmatches, eine Saison oder nur die Playoffs. Wer sich konsequent ins Footballerleben vertiefen will, startet eine Franchise: Als Team Manager seid Ihr über mehrere Jahre für alle Belange Eurer Mannschaft verantwortlich. Dazu gehört neben den wöchentlichen Partien die Büroarbeit. In Eurer virtuellen Zentrale regelt Ihr (fast) jede Kleinigkeit von der Mannschaftsaufstellung bis zur Zukunftsplanung: Informiert Euch vorab über Schwachstellen und Verletzungen beim Gegner, beobachtet hoffnungsvolle Talente für zukünftige Drafts, bietet eigene Spieler als Handelsköder an oder feilscht hartnäckig, um für Euch positive Deals abzuschließen. *us*


Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox März
NGC März

Entwickler: Visual Concepts, USA
Publisher: Sega
Website: www.sega.com

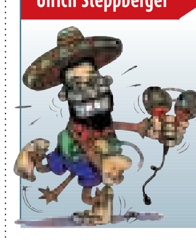
Pro
+ tolle TV-Aufmachung
+ edler 'Franchise'-Modus
+ extrem umfangreiches Playbook, aber...

Contra
– ...keine eigenen Taktiken erstellbar
– Spielzugwahl etwas hakelig
– wenig Zugeständnisse an Nicht-Profis

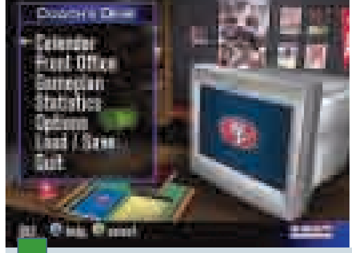
Alternativen:

PS2	Madden NFL 2003 (88%, MAN!AC 11/02)
Xbox	Madden NFL 2003 (88%, MAN!AC 11/02)
NGC	Madden NFL 2003 (88%, MAN!AC 12/02)

Ulrich Steppberger



"NFL 2K3" richtet sich klar an Konsolensportler, die Ahnung von der Materie haben – die bekommen dann auch richtig was geboten. Optisch macht zwar EAs "Madden" eine dezent schickere Figur, aber in Sachen Komplexität und Spieltiefe muss sich Sega nicht verstecken. Besonders der stilvoll präsentierte 'Franchise'-Modus überzeugt mit schier unendlich vielen Details. Wieso allerdings keine eigenen Spielzüge entwickelbar sind, ist angesichts der Optionsflut rätselhaft. Das größte "2K3"-Problem steckt in der Zugänglichkeit: Gelegenheits-Quarterbacks fällt der Einstieg angesichts der nüchternen Trainingsoption schwer, motivierende und abwechslungsreiche Spielmodi wie z.B. die Kartensammelei oder das Minicamp von "Madden" sucht Ihr hier vergeblich.



XB Die schicken Menüs des 'Franchise'-Modus (links) sind klar gegliedert, während des Spiels könnte die Taktikwahl (rechts) allerdings intuitiver sein.

NHL 2K3

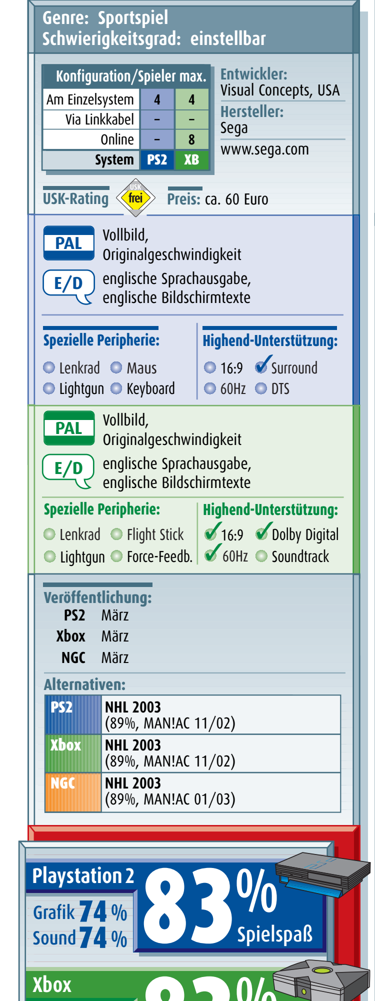


PS2 Vorteil PS2: Schicke Spiegelungen im Eis sorgen für mehr Stadionatmosphäre auf der Sony-Konsole – Xbox-Puckjäger müssen darauf verzichten.

"NHL 2K2" war das letzte Dreamcast-Spiel in den USA, Europäer gingen leer aus – immerhin schafft das 2003er-Update den Sprung zu uns. Neben Einzelspielen, Playoffs und Meisterschaften versucht Ihr bei "NHL 2K3" Euer Glück im 'Franchise'-Modus: Als Team-Manager kümmert Ihr Euch über Jahre um Taktik, Aufstellung und Nachwuchsorganisation via jährlichem Draft. Xbox-Zocker freuen sich außerdem über die Online-Anbindung. Profis schalten im Set-Up die komplexere Steuerung ein – per Druck auf die Schultertaste werden unterschiedliche Schussvarianten und Aktionen möglich. Auch auf dem Eis gibt es Neuerungen, so könnt Ihr z.B. erstmals an der Bande mit dem Gegner um den Puck rangeln.
Trotz Optionsflut und ambitioniertem Ablauf zieht "NHL 2K3" gegenüber der EA-Konkurrenz den Kürzeren: Grafisch fällt die Puckjagd kompetent, aber sehr bieder aus, während der Spielablauf eine Prise mehr Dynamik verkraftet hätte. Trotzdem lohnt sich für Kufencracks der Sega-Beitrag als dezent realistischere Alternative zu "NHL 2003". *us*



XB Flache Sache: "NHL 2K3" sieht auf der Xbox weniger attraktiv aus.

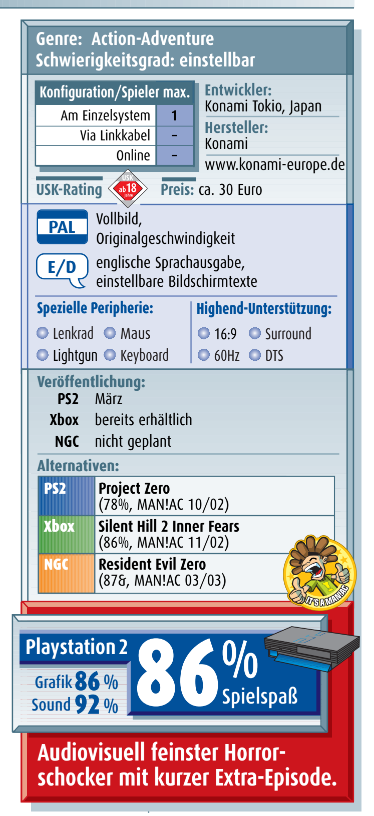


Silent Hill 2 Director's Cut

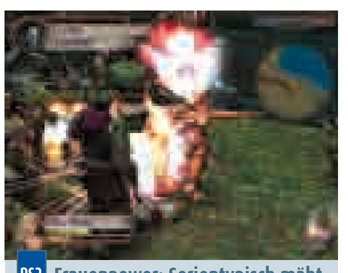


PS2 Der Grieselfilter lässt sich nach einmaligem Durchzocken deaktivieren.

Lasst Euch vom magischen "Director's Cut"-Anhängsel nicht täuschen: Die Platinum-Neuauflage des Grusel-Hits lockt nicht mit unbekannten Cut-Scenes oder frischen Splattereinlagen. Vielmehr kriegen PS2-Fans die auf der Xbox bereits erhältliche "Inner Fears"-Episode serviert. Sprich: Neben der Haupthandlung, in der Ihr James Sunderland wie gehabt durch die Stadt des Schreckens lotst, wartet noch die knapp zweistündige "Born from a Wish"-Episode mit Sidekick Mary auf Euch. Nicht unbedingt einen Neukauf wert, wer's noch nicht hat, freut sich auf 1A-Nerventerror. *cg*

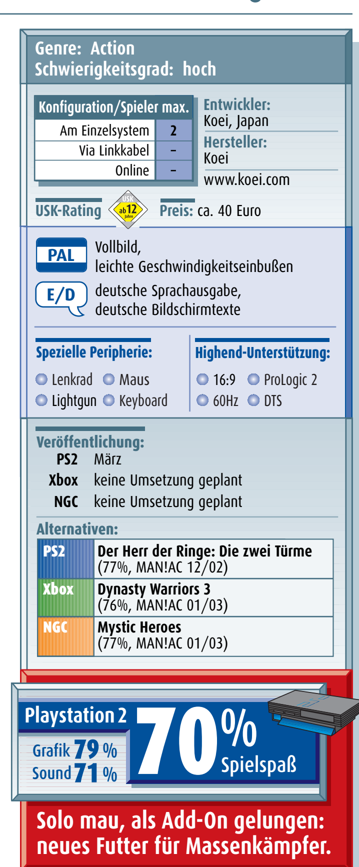


Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends



PS2 Frauenpower: Serientypisch mäht Ihr als Einzelgänger ganze Armeen um.

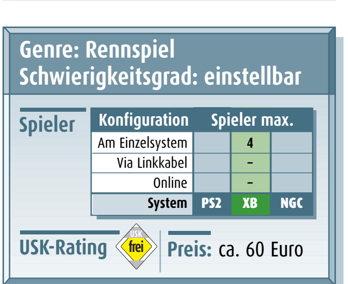
Kurioses von Koei: "Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends" ist keine Fortsetzung der historischen Schnetzelei, sondern ein Add-On. Zwar ist die Scheibe auch einzeln spielbar, allerdings nur begrenzt: Den modifizierten Missions-Modus könnt Ihr nur mit den sieben unabhängigen Charakteren angehen – für den Rest braucht Ihr den ursprünglichen dritten Teil. Als weitere handliche Ergänzungen dürft Ihr nun Eure Leibwache frei aus den existenten Helden zusammenstellen und eine neue fünfte Waffe ergattern – technisch hat sich dagegen nichts getan. Als Solospiel lohnt sich's weniger, "Dynasty Warrior 3"-Fans werden prima bedient. *us*



World Racing



XB Die Cockpit-Sicht ist natürlich bei jedem Benz individuell gestaltet.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		4	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

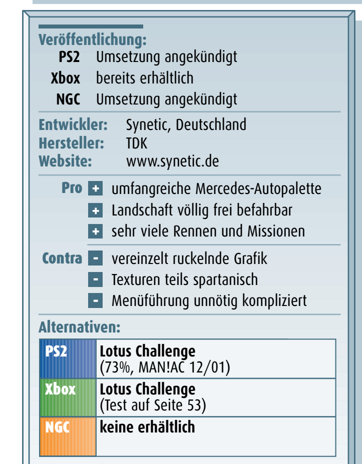
USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro



Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ Downloads
✓ 60Hz ✓ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 Umsetzung angekündigt
Xbox bereits erhältlich
NGC Umsetzung angekündigt

Entwickler: Synetic, Deutschland
Hersteller: TDK
Website: www.synetic.de

Pro
+ umfangreiche Mercedes-Autopalette
+ Landschaft völlig frei befahrbar
+ sehr viele Rennen und Missionen

Contra
- vereinzelt ruckelnde Grafik
- Texturen teils spartanisch
- Menüführung unnötig kompliziert

Alternativen:

PS2	Lotus Challenge (73%, MAN!AC 12/01)
Xbox	Lotus Challenge (Test auf Seite 53)
NGC	keine erhältlich



World Racing
Xbox
Grafik 76 %
Sound 74 %
80 % Spielspaß

Umfangreiches Rennspiel mit innovativer Landschaftseinbindung, allerdings etwas bieder.



XB Es gibt viel zu sehen: In der anonymen Großstadt sind Eure Fahrwege zwar eng begrenzt, dafür sieht die Umgebung am schönsten aus.

XB Sauwetter: Wer will, fährt selbst bei Regen mit offenem Cabrio.

Deutsche Partnerschaft auf der Xbox: Dank TDK und umfassender Komplettlizenz darf das bislang für seine "N.I.C.E."-Rennspiele auf dem PC geschätzte Synetic-Team bei seinem ersten Konsolen-Projekt "World Racing" auf den gesamten Fuhrpark des Nobelherstellers Mercedes-Benz zugreifen – stolze 109 Boliden aller Leistungsstufen (von der schnuckligen A-Klasse über klassische Oldtimer bis zum raketenschnellen Prototypen) stehen zur Wahl.

Nicht nur bei den Autos wurde geklotzt statt gekleckert: Fast 120 Rennstrecken sind in sieben Szenarien angesiedelt, dazu gesellen sich noch knapp 50 Missionen wie z.B. Etappen-Rennen unter Zeitdruck oder Duelle gegen spezielle Kontrahenten. Wem das noch nicht reicht, der darf dank deutscher Programmierkunst auf Erkundungstour gehen, denn eine Landschaftsumgebung steht immer komplett im Xbox-Speicher – wollt Ihr also z.B. über die Straßen der Großstadt brettern, Alpenpässe entlang gondeln oder einfach durch die freie Wildbahn in Nevada, Mexiko, Australien oder Japan brausen, ist das alles kein Problem.

Fahrt doch, wohin Ihr wollt

Im Karriere-Modus beginnt Ihr als Mercedes-Novize und müsst Euch durch das Absolvieren zahlreicher Meisterschaften, Missionen oder Einzelrennen nach oben arbeiten: Siege sind dabei nicht zwingend notwendig, denn Euer Status errechnet sich aus dem Zusammenwirken mehrerer Kategorien. Gute Platzierungen helfen natürlich schneller weiter, aber auch faire Fahrweise, geschickter Umgang mit dem Lenkrad, steigende Erfahrung oder diszipliniertes Einhalten der Regeln spielen eine gewichtige Rolle.

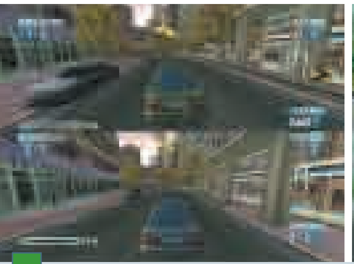
Dieses relativ freie und flexible Prinzip ist der Schlüssel zu "World Racing": So könnt Ihr jederzeit unliebsame Meisterschaftsläufe nach hinten verlegen und dafür eine Mission einschieben, um Euch weiter zu verbessern. Ebenso lässt sich das anhand von 150 Originalparametern ausgetüftelte Fahrmodell Eures Boliden im Handumdrehen und stufenlos zwischen völligem Realismus und voller Arcade-Kontrolle regeln. Wer nicht laufend den einsamen Kämpfer geben will, schnappt sich bis zu drei Kumpel und duelliert sich mit ihnen via Splitscreen im Mehrspieler-Modus. *us*

Ulrich Steppberger



In "World Racing" steckt wirklich viel drin, allerdings hätte ich mir eine weniger überladene Menüführung gewünscht, mit der man leichter den Durchblick behalten würde. Abgesehen davon ist die große Flexibilität das dickste Plus des Benz-Flitzers, eine vergleichbar freie Struktur des Karriere-Modus sucht man im Genre sonst vergeblich. Die vielen Wettbewerbe und besonders die abwechslungsreichen Missionen sorgen für ausreichend Motivation, auch wenn das Fortschritts-System etwas mehr Durchschaubarkeit vertragen hätte. Optisch spielt das ambitionierte "World Racing" nicht ganz in der Topklasse mit: Die gelungenen Automodelle sind dezent unspektakulär, während einige Landschaften die absolute Fahrfreiheit mit stellenweise drögen Texturen bezahlen. Die Lenkung lässt sich zwar stufenlos verändern und geht mit etwas Eingewöhnungszeit auch gut von der Hand, muss aber dennoch hinter den spezialisierten Arcade- oder Simulationskollegen zurückstecken. Wer sich vom etwas schlichten Stil nicht abschrecken lässt und ein umfangreiches Fahrvergnügen sucht, dreht eine Proberunde mit "World Racing".

XB In den Missionen rumpelt Ihr schon mal querfeldein durchs Land.





XB Im Splitscreen zu zweit (links) oder zu viert (rechts) neigt die Grafik zwar verstärkt zu Rucklern und es fehlen CPU-Gegner, gut spielbar bleibt's trotzdem.

Evolution Skateboarding

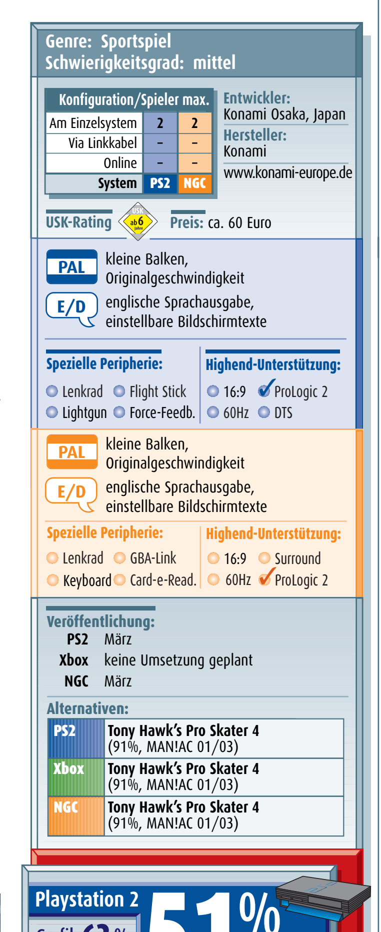


PS2 Wer genug Geduld und Leidensfähigkeit hat (oder die Cheats benutzt), darf Konami-Helden wie Solid Snake oder Frogger aufs Rollbrett stellen.

ESPN war gestern: Konami und der US-Sender gehen getrennte Wege, das Trendsport-Portfolio des japanischen Softwarehauses firmiert ab sofort unter dem 'Evolution'-Label.
Geändert hat sich beim neuen "Evolution Skateboarding" wenig: Wie bei jedem Rollbrettabklatsch von "Tony Hawk" saust Ihr durch eine Reihe von mehr oder weniger originellen Szenarien, erledigt Standardaufgaben wie das Erreichen bestimmter Punktzahlen oder Grindlängen und das Zertrümmern vorgegebener Objekte – das gab's alles schon zur Genüge, lediglich die Duelle gegen obskure Bosse wie Spinnen und Panzer oder der Herausforderungs-Modus weichen etwas von der Norm ab.
Egal ob PS2 oder Gamecube, Kaufgrund gibt's trotzdem fast keinen: Das Geschehen ist routiniert in Szene gesetzt, bewegt sich aber technisch auf arg biederem Niveau und dümpelt spielerisch in Prä-"Tony Hawk 2"-Zeiten. Dazu kommen eine mäßig erfolgreich kopierte Steuerung und das teils konfuse Level-Layout: Diese lahme Boarderei braucht wirklich niemand. *us*



NGC Größere Trick-Combos werden durch die träge Steuerung erschwert.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: Konami Osaka, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de

USK-Rating: ab 6 — Preis: ca. 60 Euro

PS2:
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

NGC:
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC März

Alternativen:

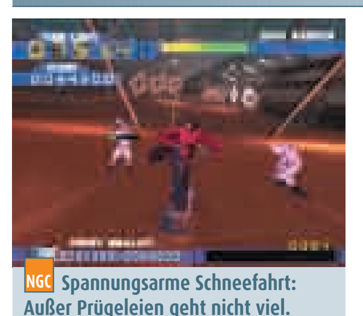
PS2	Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)
Xbox	Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)
NGC	Tony Hawk's Pro Skater 4 (91%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2: Grafik 62 % — Sound 63 % — **51 % Spielspaß**

Gamecube: Grafik 61 % — Sound 63 % — **51 % Spielspaß**

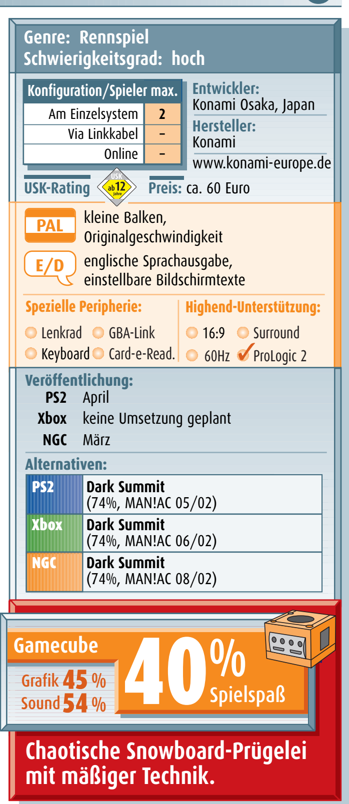
Stockfader "Tony Hawk"-Klon, der höchstens mit seiner totalen Innovationsverweigerung glänzt.

Evolution Snowboarding



NGC Spannungsarme Schneefahrt: Außer Prügeleien geht nicht viel.

Überraschung aus Osaka: Statt die simulationslastige Linie der ordentlichen "ESPN"-Vorgänger fortzusetzen, produziert Konami plötzlich einen "Road Rash"-Abklatsch auf Schnee. Eingebettet in eine futuristische Storyline saust Ihr Abhänge hinunter und habt meist damit zu tun, boardende Feinddrohnen mit Hand, Fuß und Baseballschläger abzuwehren. Dummerweise ist das ziemlich dröge, grafisch einem N64-Spiel erschreckend nahe und mit einer unhandlichen Steuerung gesegnet, die den Spaß kräftig bremst – Snowboard-Fans sparen sich das Geld. *us*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeitsgrad: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami Osaka, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de

USK-Rating: ab 12 — Preis: ca. 60 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC März

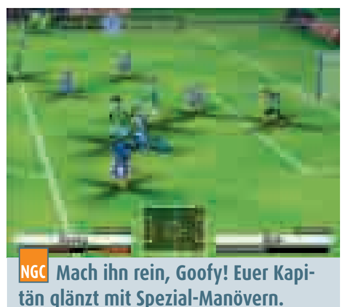
Alternativen:

PS2	Dark Summit (74%, MAN!AC 05/02)
Xbox	Dark Summit (74%, MAN!AC 06/02)
NGC	Dark Summit (74%, MAN!AC 08/02)

Gamecube: Grafik 45 % — Sound 54 % — **40 % Spielspaß**

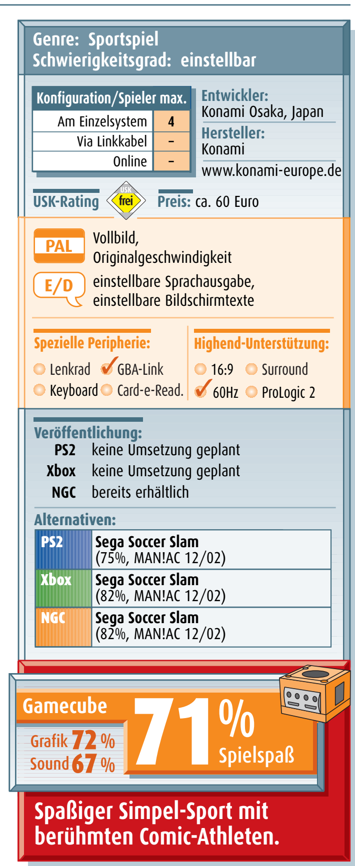
Chaotische Snowboard-Prügelei mit mäßiger Technik.

Disney Sports Fußball



NGC Mach ihn rein, Goofy! Euer Kapitän glänzt mit Spezial-Manövern.

Wenn Onkel Walts lustige Comic-Belegschaft gerade keinen Zeichentrickfilm dreht, wird in Entenhausen gebolzt: Jeweils von einem Superstar wie Donald oder Minnie angeführt, treten Eure Knuddelkicker bei Einzelspielen, 'Dream-Pokal' und 'Herausforderung' an. Wer in den knallbunten Polygon-Arenen fleißig siegt, wird mit magischem Schuhwerk beschenkt – sodann führt Ihr während des Matches fiese Schockattacken oder Turboschüsse aus.
Trotz naiver Thematik bietet der hübsch inszenierte Arcade-Kick auch älteren Semestern Unterhaltung. Über die GBA-Link-Option dürft Ihr zudem fröhlich Items austauschen. *tk*



Genre: Sportspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Konami Osaka, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

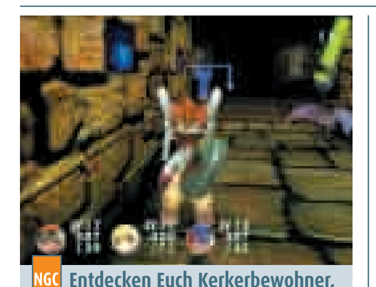
Alternativen:

PS2	Sega Soccer Slam (75%, MAN!AC 12/02)
Xbox	Sega Soccer Slam (82%, MAN!AC 12/02)
NGC	Sega Soccer Slam (82%, MAN!AC 12/02)

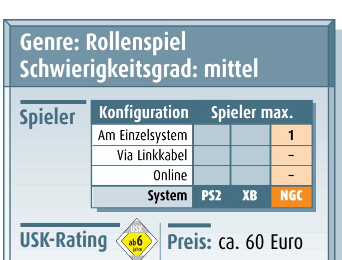
Gamecube: Grafik 72 % — Sound 67 % — **71 % Spielspaß**

Spaßiger Simpel-Sport mit berühmten Comic-Athleten.

Evolution Worlds



NGC Entdecken Euch Kerkerbewohner, ist Kampf oder Flucht angesagt.

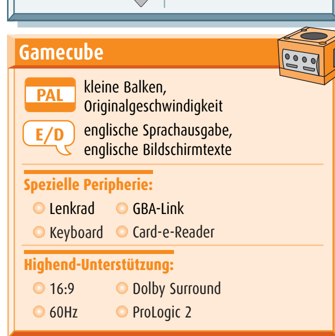


Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			1
Via Linkkabel			-
Online			-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 6 Jahre
Preis: ca. 60 Euro

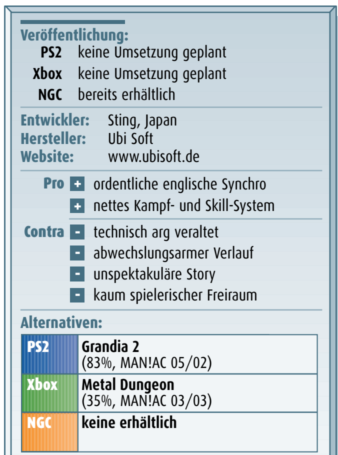


Gamecube

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad · GBA-Link · Keyboard · Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
16:9 · Dolby Surround · 60Hz · ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

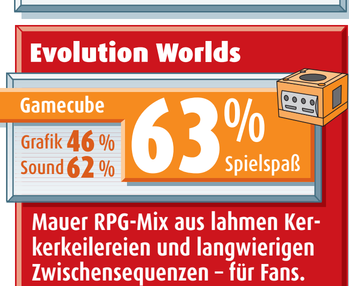
Entwickler: Sting, Japan
Hersteller: Ubi Soft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ ordentliche englische Synchro
+ nettes Kampf- und Skill-System

Contra
- technisch arg veraltet
- abwechslungsarmer Verlauf
- unspektakuläre Story
- kaum spielerischer Freiraum

Alternativen:

PS2	**Grandia 2** (83%, MAN!AC 05/02)
Xbox	**Metal Dungeon** (35%, MAN!AC 03/03)
NGC	**keine erhältlich**



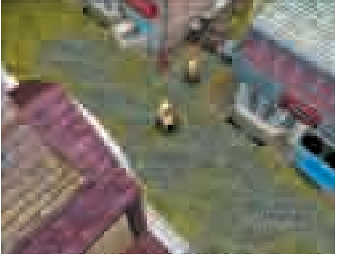
Evolution Worlds

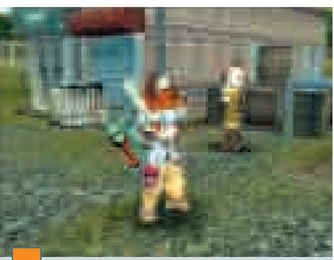
Gamecube
Grafik 46 %
Sound 62 %
63 % Spielspaß

Mauer RPG-Mix aus lahmen Kerkerkeilereien und langwierigen Zwischensequenzen – für Fans.



NGC Außer Kloppen wenig los: Die rundenbasierten Gefechte zählen dank flottem Ablauf und umfassenden Aktionsmöglichkeiten zu den Höhpunkten.



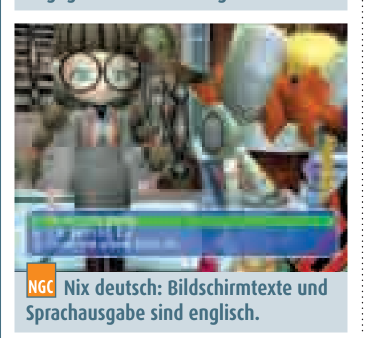


NGC Auf Knopfdruck wechselt Ihr zwischen zwei Perspektiven.

Rollenspiel-Fans aufgemerkt: Bei "Evolution Worlds" handelt es sich nicht um ein brandneues Abenteuer der Sting-Saga, vielmehr möbelte der japanische Entwickler die beiden Dreamcast-Episoden zu einem Kombi-RPG auf. Wobei aufmöbeln des Pudels Kern nicht wirklich trifft: Weder Spielablauf noch Technik (von der ordentlichen neuen Sprachausgabe in englisch einmal abgesehen) wurden aktuellen Genre-Standards angepasst. Gamecube-Besitzer erwartet ein audiovisuell spartanisches Nippon-Epos mit Schwerpunkt auf Monstermetzeln statt ausladender Storyführung.



NGC Dem Boss des ersten "Evolution" begegnet Ihr nach wenigen Stunden.



NGC Nix deutsch: Bildschirmtexte und Sprachausgabe sind englisch.

Für Geld und Ruhm

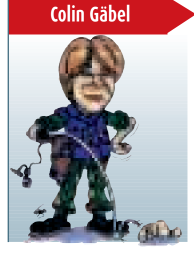
Mag Launcher nennt sich der kulleräugige Hauptheld aus "Evolution Worlds", der seinen Lebensunterhalt mit der gefährlichen Jagd nach verborgenen Schätzen verdingt. Eine Tätigkeit, welcher die Familie des Protagonisten seit Generationen mit äußerster Profession nachgeht. So genannte 'Cyframes', eine Art flexibel einsetzbarer Roboterarmaufsätze, hilft den unerschrockenen Grabräubern, monster- und fallenverseuchte Kerkeranlagen einigermaßen gefahrlos zu durchstöbern.

Vom eigentlichen Spielablauf her gibt sich das Ganze hausbacken: Habt Ihr Euch in der Stadt von der Gesellschaft für Artefaktkunde einen Auftrag abgeholt, heuert Mag aus einer Handvoll Abenteurer zwei Mitstreiter an, stockt in einschlägigen Shops den Reiseproviant auf und beamt sich anschließend direkt ins Dungeon. Diese bestehen aus mehreren Stockwerken und sind im Aufbau zufallsgeneriert – viel zu tun haben anspruchsvolle RPGler hier allerdings nicht: Ebene für Ebene sucht Ihr die schlichten Gemäuer nach Schatzkisten ab, in Echtzeit herumwuselnde Monsterbanden werden nach dem Rundenprinzip vertrimmt.

Keile mit Weile

Standardangriff, Verteidigung und Itemeinsatz – die taktischen Auswahlmöglichkeiten im Kampf beschränken sich größtenteils auf Genre-Standards. Ein paar individuelle Ansätze gibt's dennoch: Zum einen dürft Ihr die Positionen von Helden und Schurken (bei letzteren via Spezialmanöver) ändern, um z.B. besonders starke Recken an die Front zu schicken. Zum anderen stellen Euch die Cyframes eine Reihe durchschlagender Attacken zur Verfügung. Für jede gewonnene Schlacht hagelt es nicht nur die üblichen Erfahrungs-, sondern auch so genannte 'T'-Punkte. Letztere dürft Ihr individuell in neue Cyframe-Manöver investieren. *cg*

Colin Gäbel



Schade drum, das erste richtige PAL-Cube-Rollenspiel begeistert nur ausgehungerte Genre-Fans: Dem gleichförmigen Ablauf bestehend aus tumbem Erkunden eintöniger Kerker und anschließendem 'Genuss' langatmiger Zwischensequenzen mangelt es an Abwechslung. Forscherfreiraum oder eine tiefgründige Story sucht Ihr vergebens. Nur RPGler, die sich mit einem ordentlichen Kampfsystem und Auflevel-Motivation zufrieden geben, dürften an dem schlichten Werk Gefallen finden. Schwach hingegen das technische Gesicht samt vorsintflutlicher 3D-Optik und peinlicher Renderfilme – was auf dem Dreamcast schon nicht spektakulär war, wirkt auf dem Gamecube richtig mies. Gleiches gilt – von der netten englischen Synchro abgesehen – auch für den mageren Sound.

Pride FC


PS2 Bei den brutalen Matches bleibt nicht mal das Kamera-Auge trocken.

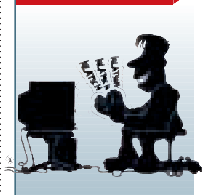

PS2 Schwer zu erwischen: Kickboxer halten Euch locker auf Distanz.

Kampfsportler mit Mut zum Duell ohne Regeln finden auf jedem Kontinent einen passenden Ring: In Europa prügelt man sich im 'Cage Fight Tournament', in den USA beim 'Ultimate Fighting Championship' und in Asien lädt das 'Pride Fighting Championship' zum furchtlosen Schlagabtausch.

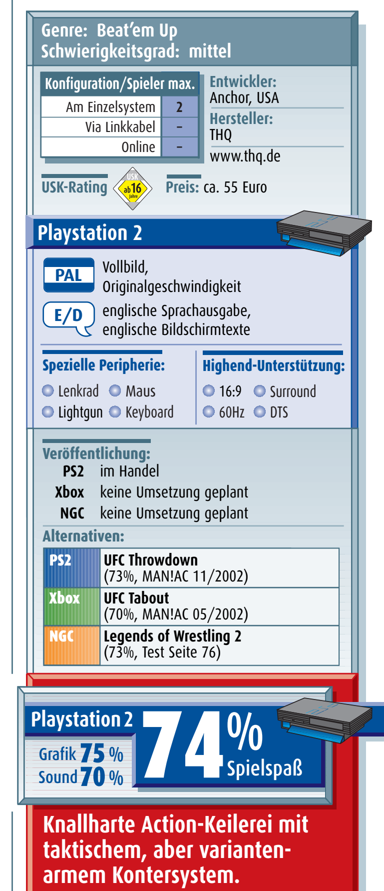
Wie beim Wrestling mischen Kampfsportler aus allen Kontinenten mit, deshalb finden sich unter den 25 "Pride FC"-Recken auch im Westen bekannte Schläger wie Ken Shamrock, die Brüder Royce und Renzo Gracie. Das Kampfsystem ist taktisch: Ähnlich "Tekken" watscht und tretet Ihr Euren Gegenüber rechts und links. Würfe, Hebelgriffe und Kontertechniken startet Ihr mit Tastenkombinationen: Gehen die Duellisten zu Boden, wird nicht abgepfiffen, sondern munter herum gekugelt – wer am Ende oben ist, schlägt und knotet bis zum K.o. oder Aufgabesieg.

Dank der simpel gehaltenen Steuerung, braucht Ihr keine Manöverlisten zu studieren. Prügelprofis haben die Keilerei aber schnell ausgereizt, die knappen Spielmodi (Duell, Turnier, Training und Survival) bieten zudem nur wenig Abwechslung. Nett, aber unspektakulär ist der Kämpfer-Editor, für den Ihr neue Klamotten und Masken erspielt. *oe*

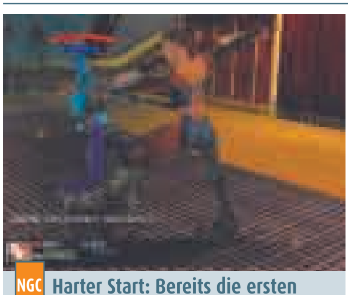
Oliver Ehrle

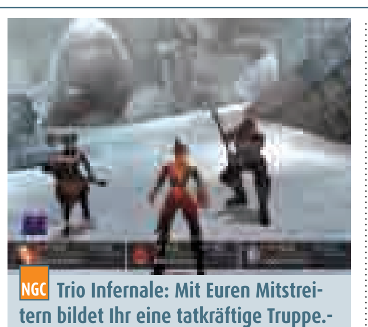


Wie die Realvorlage ist "Pride FC" eine Keilerei, die Ihr in Maßen genießt: Ein paar Runden macht das Blocken, Gegenschlagen und zu Boden Reißen richtig Spaß, dann wird der immer selbe Kampfverlauf aber zur Routine. Ich empfehle den flotten Schlagwechsel exzessiven Kampfsportfans und Prügelfreunden mit großem Freundeskreis: Drei individuelle Special-Moves pro Kämpfer und keine geheimen Figuren, das haben Solisten schnell ausgereizt. Der Editor macht für mich wenig Sinn, weil sich Badehose und Karateanzug im Gegensatz zum Wrestling-Kostüm kaum exotisch variieren lassen und Ihr sowieso lieber Euer Idol steuert. Prima gefallen haben mir dagegen die runden Kämpferkonturen, die geschmeidigen Animationen und der sympathische Comic-Touch.



Summoner A Goddess Reborn


NGC Harter Start: Bereits die ersten Kämpfe fordern selbst RPG-Könner.

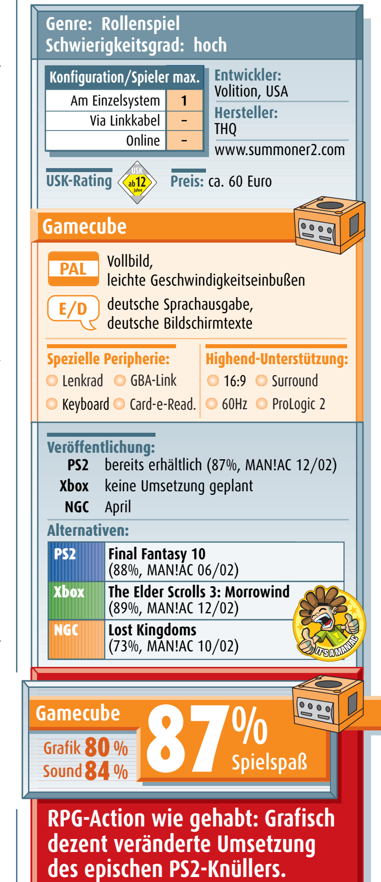

NGC Trio Infernale: Mit Euren Mitstreitern bildet Ihr eine tatkräftige Truppe.-

Was ist das denn, schon vier Monate nach der zweiten PS2-Episode kommt bereits die Fortsetzung? Falsch gedacht: Trotz frischem Untertitel handelt es sich bei Volitions Cube-Debüt lediglich um eine technisch aufpolierte Konvertierung von Teil 2. Folglich schlüpfen nun auch Cube-Rollenspieler in den knackigen Körper von Herrscherin Maia und erfüllen mit der Polygon-Dame eine mysteriöse Prophezeiung. Als waschechte Göttin staucht Ihr anstürmendes Monstervolk in den Echtzeit-Scharmützeln nicht nur via Hiebwaffe zusammen, sondern verwandelt Euch bei Bedarf in Blutdämon, Schuppenreptil, Alien-Abart oder fliegendes Riesenschwert. Damit Ihr trotz aller Metamorphose und Biestergetümmel nicht den Überblick verliert, lassen sich Feinde gezielt per Schultertaste anvisieren. Seid Ihr dennoch in Schwierigkeiten, springen Maias Digi-Kumpel in die Bresche: Vor jedem neuen Auftrag sucht Ihr Euch aus dem anwachsenden Fundus zwei Kampfkollegen aus, die sodann auf rudimentäre Befehle hören oder gleich selbst gesteuert werden können. Genregemäß wird fleißiges Ungetüm-Abmurksen mit Erfahrungspunkten quittiert, die auf diverse Eigenschaftswerte wie Nahkampf, Fernkampf oder magisches Geschick verteilt werden. Letztgenannte Zauberei durchbricht die ansonsten strikt in Echtzeit ablaufenden Massenschlachten: Wollt Ihr einen Spruch aufsagen, friert das martialische Geschehen ein. Jetzt bloß noch Giftpfeil, Feuerball oder Heilung aus der Palette selektieren, und schon lässt Euer Recke das Hexenwerk vom Stapel. *tk*

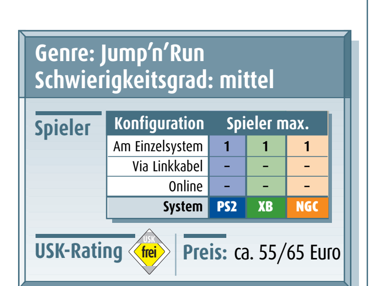
Thorsten Küchler



Weg mit den alten Rollenspiel-Zöpfen: Mit dem "Summoner"-Sequel beweisen die Volition Studios, dass fernab von Square & Co. auch westliche Fantasy-Abenteuer ihre Daseinsberechtigung haben. Schrecken gewöhnungsbedürftiges Charakter-Design sowie steiniger Einstieg noch ab, gewinnt der RPG-Brocken mit zunehmender Spieldauer an Spannung. Besonders die (trotz teils chaotischem Feindaufkommen) taktisch fordernden Keilereien nebst Maias Verwandlungskünsten heben die US-Produktion vom Genre-Einerlei ab. Ein Sonderlob gebührt dabei der detailversessenen Ausarbeitung: Jeder noch so nebensächliche KI-Charakter wartet mit seiner eigenen Lebensgeschichte auf – ein enormes Atmosphäre-Plus! Fazit: Cube-Inhaber mit RPG-Faible schlagen blind zu.



Dr. Muto

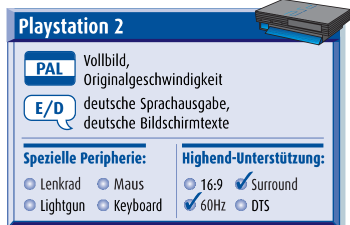


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

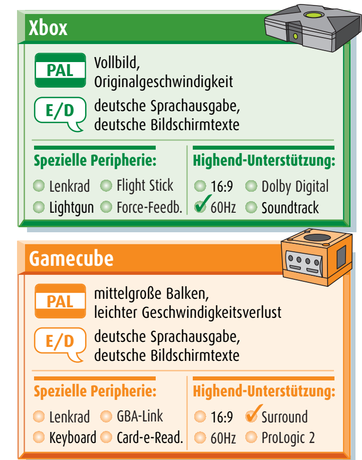
USK-Rating: frei   Preis: ca. 55/65 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
○ Lenkrad ○ Maus	○ 16:9 ✓ Surround
○ Lightgun ○ Keyboard	✓ 60Hz ○ DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
○ Lenkrad ○ Flight Stick	○ 16:9 ○ Dolby Digital
○ Lightgun ○ Force-Feedb.	✓ 60Hz ○ Soundtrack

Gamecube

PAL: mittelgroße Balken, leichter Geschwindigkeitsverlust
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

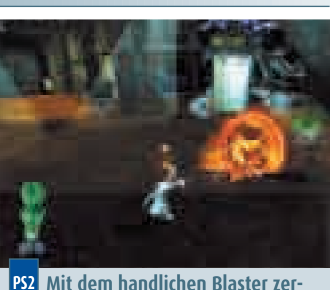
Spezielle Peripherie:	Highend-Unterstützung:
○ Lenkrad ○ GBA-Link	○ 16:9 ✓ Surround
○ Keyboard ○ Card-e-Read.	○ 60Hz ○ ProLogic 2



Dr. Muto

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	68 %	51 %	69 %
Xbox	63 %	51 %	69 %
Gamecube	52 %	51 %	56 %

Auf PS2 und Xbox ganz nett, auf dem Gamecube nerven miserable Kamera und fade Optik.



PS2 Mit dem handlichen Blaster zerlegt Ihr Feinde und Levelinterieur.



NGC Mit Hilfe von speziellen DNA-Segmenten wechselt Ihr die Gestalt.

Genie und Wahnsinn liegen nahe beieinander: Auf der Suche nach einer neuen Energieform sprengt der skurrile Wissenschaftler Dr. Muto seinen Heimatplaneten in Stücke – aus Versehen natürlich. Nun setzt der schrullige Akademiker alles daran, seine Welt wieder zu kitten.

Dr. Muto & Mr. Hyde

Fortan streift Ihr in Gestalt des spärlich behaarten Doktors durch vier Welten mit insgesamt 22 Abschnitten. Neben den üblichen Genre-Fähigkeiten wie hüpfen, Doppelsprung, schwimmen und klettern, weiß der kauzige Wissenschaftler auch mit Ballermännern umzugehen: Auf Knopfdruck malträtiert Ihr Eure vielgestaltigen Widersacher (u.a. angriffslustige Krabbeltiere und diverse Roboter-Abkömmlinge) mit Elektroschocks oder zerlegt das Feindvolk via Schockwellen-Blaster in seine Einzelteile. Doch die Gegnerschar dient nicht nur als Kanonenfutter – dank eines Hightech-Apparates ist Dr. Muto in der Lage, die DNA seiner Widersacher zu extrahieren und für seine Zwecke zu nutzen. Will heißen: Habt Ihr genügend Genmaterial gesammelt, dürft Ihr Euch in diverse Alternativ-Gestalten verwandeln. So schlüpft Ihr beispielsweise in Mausform durch winzige Öffnungen oder Röhrensysteme, hangelt als bulliger Gorilla an Klettergittern entlang oder watscht mit Euren riesigen Pranken Endgegner ordentlich ab und krabbelt als Spinne mühelos an Decken respektive Wänden herum.

Die Transformationen sind übrigens das spielbestimmende Element – in jeder Welt müsst Ihr mehrfach die Gestalt wechseln, um alle Aufgaben und Rätsel zu lösen. *os*



Veröffentlichung:

PS2	März
Xbox	März
NGC	März

Entwickler: Midway, USA
Hersteller: Midway
Website: www.midway.com

Pro
+ abwechslungsreiches Leveldesign
+ abgefahrene Alter Egos
+ weitläufige, frei erforschbare Areale

Contra
– mitunter störrische Kamera
– texturarme Ruckel-Optik (NGC)
– peinliche deutsche Synchro

Alternativen:

PS2	**Ratchet & Clank** (90% MAN!AC 12/02)
Xbox	**Rayman 3** (86%, Test Seite xx)
NGC	**Super Mario Sunshine** (93%, MAN!AC 11/02)



XB Ja, wer schwimmt denn da in Dr. Mutos Aquarium herum? Der schnauzbärtige Fisch erinnert Dreamcast-Fans an Segas virtuelles Haustier "Seaman".

Oliver Schultes



Wirklich schade um die vielen Ideen und das abwechslungsreiche Leveldesign: "Dr. Muto" hätte alle Voraussetzungen für einen Top-Hüpfer gehabt – angefangen von den abgedrehten Charakteren über die weitläufigen Areale bis hin zu den vielfältigen Alternativ-Gestalten samt deren großen Move-Palette. Leider vermasselt die mäßige Technik den guten Eindruck: Selten kam mir eine derart bockige Kamera unter, die sich an vielen Stellen nicht nur zäh verstellen lässt, sondern auch während anspruchsvoller Jump'n'Run-Abschnitte munter die Perspektiven wechselt – Absturzfrust vorprogrammiert! Die fad texturierte Ruckel-Optik (nur auf dem Gamecube) und die unerträgliche deutsche Synchro (auf allen Systemen) nerven zusätzlich.



NGC Affig: Optisch und spielerisch ist die Gamecube-Fassung deutlich schlechter als die beiden anderen Varianten.

Vexx



XB Und weg ist er: Schnödes Vermöbeln der überall herumwuselnden Monster ist leicht, allerdings solltet Ihr mehr Wert auf Schlag-Combos setzen.

Dinosaurier-Papa David Dienstbier auf Abwegen: Nach jahrelangen "Turok"-Ego-Schlachten versucht sich der texanische Glatzkopf mit seinem Team jetzt am Hüpfspiel-Genre – klar, dass auch das nicht ohne einen Schuss Exzentrik auskommt.

Ihr schlüpft in die Rolle des kleinen "Vexx", der als einziger den Sklavenminen des bösen Dark Yabu entkommen konnte. Um die Flucht zu ermöglichen, bezahlte sein Großvater allerdings mit dem Leben und wird selbst noch im Jenseits vom fiesen Obermotz malträtiert. Zum Glück findet Ihr ein Paar magische Kampfhandschuhe, die sich prompt permanent mit Euren 'Greifern' vereinen – jetzt seht Ihr zwar reichlich seltsam aus, könnt dafür aber den Schurken Saures geben. Feinde solltet Ihr nicht einfach schnöde umschlagen, sondern sie mit einfachen Knopfkombinationen stilvoller erledigen: Damit füllt Ihr langsam Euren 'Frenzy'-Vorrat auf, der Euch in kniffligen Situationen wertvolle Dienste leistet. Aktiviert Ihr Euer Wutpotenzial, seid Ihr eine Weile unverwundbar und tobt Euch schlagkräftiger aus.

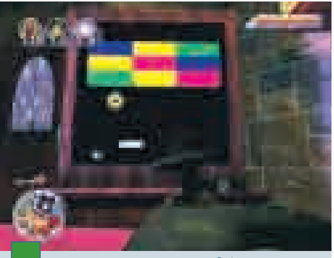
Jäger und Sammler

Um an Dark Yabu heranzukommen, müsst Ihr in neun Welten genug Schattenherzen sammeln – nur so erlangt Ihr die nötige Energie für den Transport zur verborgenen Festung des Schurken. Da "Vexx" ein Jump'n'Run ist, liegen die Organe natürlich nicht einfach herum – es gilt zahlreiche Aufgaben zu erledigen, um als Belohnung ein Herz zu kassieren. In der Regel seid Ihr in Standardmissionen unterwegs: Sammelt 100 Glitzerelemente auf, erreicht vorgegebene Punkte in der Landschaft, überwindet knifflige Sprungpassagen, knackt diverse Rätsel und legt Euch mit skurrilen Levelbossen an.

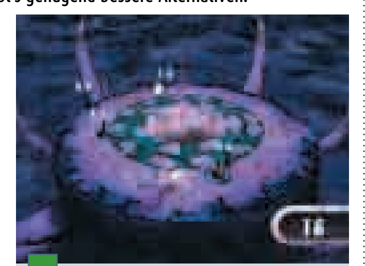
Dazu gesellen sich einige Besonderheiten: Gelegentlich findet Ihr Sonnenuhren, mit denen Ihr die Zeit manipuliert und z.B. verborgene 'Nachttore' zu geheimen Unterabschnitten aktiviert. Mit Hilfe spezieller Runen verwandelt Ihr Euch außerdem in einen kräftigen Steingolem oder flattert kurzzeitig durch die Lüfte. Damit Euch die Orientierung in den weitläufigen Szenarien leichter fällt, werdet Ihr durch ein praktisches Hilfesystem unterstützt: Im Aufgabenmenü wählt Ihr per Knopfdruck die gewünschte Mission an, woraufhin Euch Holzpfeile den besten Weg zum gewünschten Ziel weisen. *us*

Ulrich Steppberger

Nichts Neues aus Austin. Abgesehen von der originellen Düster-Aufmachung kommt einem "Vexx" bekannt vor: Der Großteil der einzelnen Aufgaben wurde aus diversen Vorbildern wie "Super Mario 64" zusammengeklaut, frische Ideen wie die Sonnenuhrnutzung kommen etwas zu kurz. Technisch fällt "Vexx" auf der Xbox unspektakulär aus: Den ausladenden Landschaften (in denen Ihr prompt Wegweiser zur Orientierung braucht) stehen matschige Texturen und Bildrateneinbrüche gegenüber. Auch Designmacken wie die nervige Kameraführung und die teils unpraktische Steuerung drücken den Gesamteindruck. Trotz allem ist "Vexx" ein solides 3D-Jump'n'Run geworden, bei dem der Umfang stimmt – allerdings gibt's genügend bessere Alternativen.



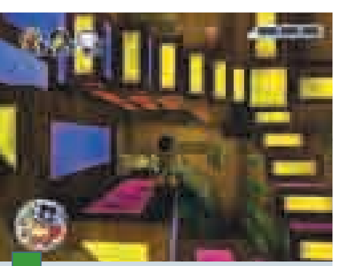
XB Netter Gag: Im Gruselzimmer spielt Ihr eine Partie "Breakout".



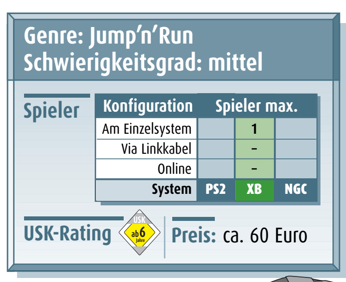
XB Gelegentlich tretet Ihr gegen drei Eurer 'eigenen Ängste' an.



XB Prügeln an Abgründen ist gefährlich: Da sich Vexx bei Schlägen leicht nach vorn bewegt, droht der Absturz.



XB Rätselhaft: Die bizarren Szenarien verblüffen mit ihrer Architektur.

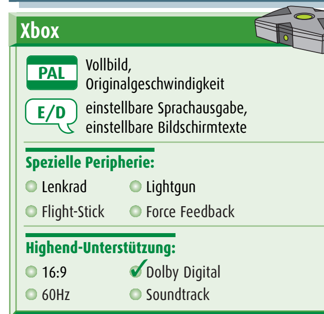


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		1	
Via Linkkabel		–	
Online		–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 6 | Preis: ca. 60 Euro

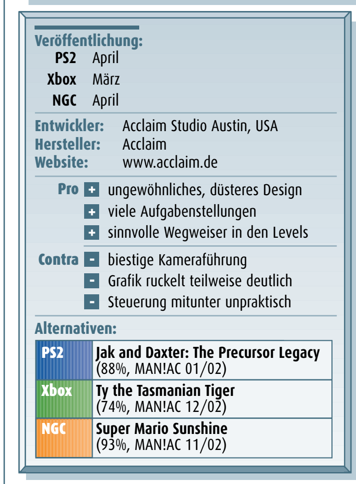


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- ✓ Dolby Digital
- 60Hz
- Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 April
Xbox März
NGC April

Entwickler: Acclaim Studio Austin, USA
Hersteller: Acclaim
Website: www.acclaim.de

Pro
+ ungewöhnliches, düsteres Design
+ viele Aufgabenstellungen
+ sinnvolle Wegweiser in den Levels

Contra
- biestige Kameraführung
- Grafik ruckelt teilweise deutlich
- Steuerung mitunter unpraktisch

Alternativen:

PS2	Jak and Daxter: The Precursor Legacy (88%, MAN!AC 01/02)
Xbox	Ty the Tasmanian Tiger (74%, MAN!AC 12/02)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

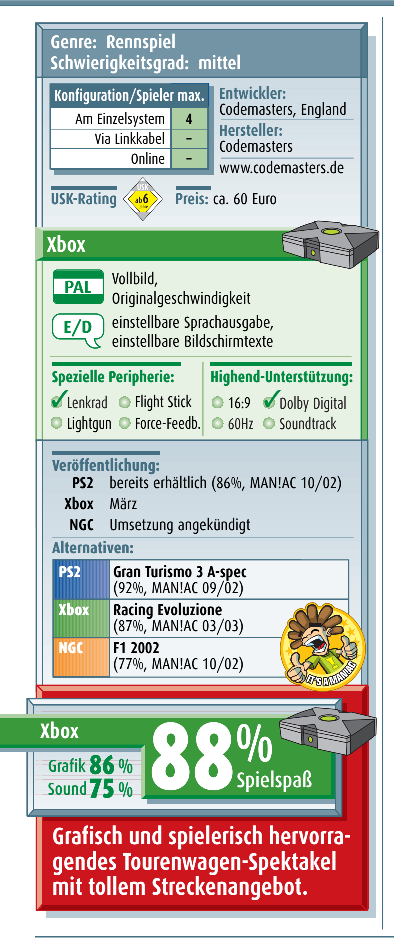


Vexx

Xbox
Grafik 69 %
Sound 67 %
72% Spielspaß

Ordentliches Jump'n'Run mit vielen Aufgaben, dezentem Ideenmangel und nerviger Kamera

DTM Race Driver




XB Auf Stadtkursen wird durch die höhere Autozahl noch mehr gerangelt.

Die Wartezeit hat ein Ende: Die "Director's Cut" genannte Xbox-Umsetzung von "DTM Race Driver" findet endlich den Weg in die Händlerregale – zwar ohne die erhoffte Internet-Anbindung, aber dafür mit zahlreichen Detailverbesserungen. Am Grundprinzip hat sich nichts geändert. Wie gehabt arbeitet Ihr Euch als talentierter Neuling Ryan McKane die Karriereleiter nach oben: In zahlreichen Tourenwagen-Meisterschaften inklusive der deutschen DTM und der britischen TOCA beweist Ihr auf knapp 40 Strecken Euer Können. Zwischendurch wird eine klischeebeladene, aber akzeptable Story durch in Spielegrafik gehaltene Filmsequenzen erzählt.

Neben der massiv aufpolierten Optik glänzt die Xbox-Umsetzung mit kleinen, aber feinen Neuerungen: So tummeln sich jetzt statt 14 Autos bis zu 20 Fahrzeuge auf der Strecke, Hinweise wie die Zwangsboxenstopps werden deutlicher angezeigt. Startet Ihr in Einzelrennen und eigenen Meisterschaften, gibt's nun auf Wunsch eine zuschaltbare Qualifikation statt zufälliger Startplätze. *us*


XB Klare Sache: Auch im Cockpit sind die wichtigen Daten gut zu sehen.

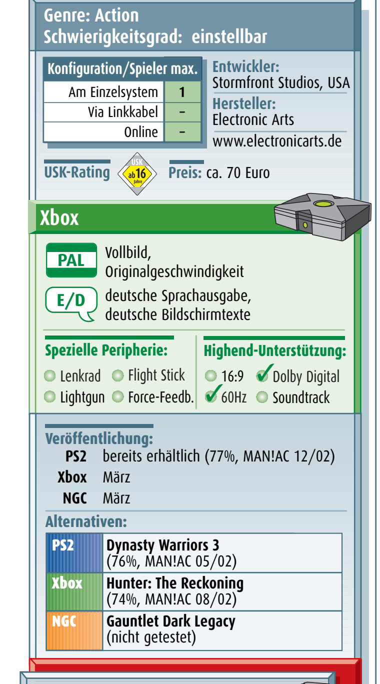

XB Zu viert ins Abendgrauen: Splitscreen-Rennen laufen ruckelfrei.

Ulrich Steppberger



So muss eine gelungene Umsetzung aussehen: Für die sechsmonatige Verspätung werden Xbox-Piloten mit einer kräftig aufgebohrten Fassung versöhnt. War das PS2-Original in puncto Spielablauf schon eine tolle Sache, hält nun auch die Technik mit: Ruckler und Pop-Ups sind Vergangenheit, dafür brillieren die Autos mit tollen Reflexionen und realistischen Schäden. Löblich ist die höhere Fahrzeugzahl, auch wenn sie Euch im Karriere-Modus wegen des im Vorderfeld angesiedelten Startplatzes nur selten auffällt. Anders sieht's in den Einzelrennen und -meisterschaften aus, die dank der optionalen Qualifikation länger als bisher motivieren. Wer "DTM" noch nicht hatte, muss spätestens jetzt zuschlagen, auch PS2-Umsteiger könnten dank der Optik nochmal schwach werden.

Der Herr der Ringe Die zwei Türme



XB Schwertkampf in Perfektion: Angriffe wehrt Ihr per rechtzeitigem Knopfdruck ab (links), die finsteren Ringgeister müssen indes mit Feuer bekämpft werden.


XB Schicksalsberg: Nur im furiosen Prolog seid Ihr als Isildur unterwegs.

Dereinst als PS2-exklusiv angekündigt, geht EAs Tolkien-Schlachtfest nun doch an den Xbox-Start. Am spaßig-banalen Spielinhalt wurde erwartungsgemäß nicht gerüttelt: Ihr übernehmt wahlweise den flinken Bogenschützen Legolas, Haudrauf-Zwerg Gimli oder Allround-Krieger Aragorn und rafft Saurons garstige Schergen im Dutzend dahin. Euer virtueller Feldzug gegen das Böse führt die Kino-Gefährten dabei vom Höhlenlabyrinth Moria über die Rohan-Steppen bis zum spektakulären Finale in der Hornburg. So steinig der Weg, so simpel die Kampfmechanik: Auf Knopfdruck pariert Ihr Gegenangriffe, zieht Orks wie Ringgeistern Eure Klinge durch die Textur-Visage oder tretet das Pack in den Staub. Jeweils am Ende der insgesamt zwölf Fantasy-Missionen wird die martialische Tätigkeit Eures Bildschirm-Konterfeis mit Erfahrungspunkten belohnt, die alsdann in neue Spezialmanöver, verlängerte Energieleisten sowie schicke Zauberpfeile eingetauscht werden. Für Fans des Leinwand-Vorbilds schlummert zudem ein ganzer Packen an freispielbarem Bonus-Material auf der DVD, darunter Interviews mit den Darstellern sowie ein Making-Of. *tk*

Thorsten Küchler



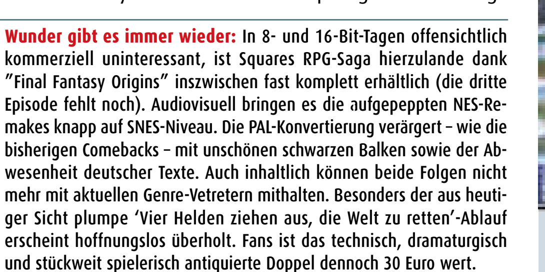
Der Herr der Präsentation: Genau wie sein PS2-Ebenbild fasziniert auch die Xbox-Fassung von EAs Lizenz-Verwurstung allen voran durch die aufwändige Inszenierung. Dank fließender Übergänge zwischen Spielszenen und originalen Filmschnipseln, brillantem Donner-Soundtrack sowie herrlicher Massenschlachten-Optik steht die Tolkien-Digitalisierung dem Kino-Idol kaum nach. All das imposante Brimborium kann jedoch nicht über den dünnen spielerischen Gehalt hinwegtäuschen: Mehr als Fließband-Hackerei durch stetes Knöpfchendrücken wird nicht abverlangt. In Kombination mit der relativ kurzen Spieldauer lässt derart eintönige Dauerbeschäftigung die Motivation schnell abflauen. Nichtsdestotrotz ist das simpel-spaßige Action-Spektakel für "Ringe"-Fans ein Muss!

Final Fantasy Origins




PS Genauso schlampig umgesetzt wie die Vorgänger: Mächtige PAL-Balken und englische Texte zeugen nicht gerade von Konvertierungsaufwand (Bilder Episode 2).

Schon komisch: Zu 32-Bit-Zeiten scherte sich kein Publisher um die Wünsche der hiesigen RPG-Fraktion. Kaum gehört die PSone zum alten Eisen, folgt munter ein "Final Fantasy"-Remake dem anderen. Nach den um ein paar Jahre verspäteten Umsetzungen von Episode 6 und der zwei Teile umfassenden "Anthology" stehen uns nun die Ursprünge der RPG-Saga ins Haus. Die "Origins"-Sammlung enthält die ersten beiden NES-Abenteuer als optisch wie akustisch aufgebohrte Neuauflagen. Zudem hat Square jedem Abenteuer ein schmuckes Render-Intro spendiert. Am Spielablauf wurde hingegen nicht groß geschraubt: In althergebrachter Genre-Manier zieht Ihr in beiden Folgen mit vierköpfigen Partys durch die Bitmap-Oberwelt, bestreitet rundenbasierte Schlachten und wappnet Euch in lauschigen Pixel-Städtchen mit mächtiger Ausrüstung. *cg*



Colin Gäbel

Wunder gibt es immer wieder: In 8- und 16-Bit-Tagen offensichtlich kommerziell uninteressant, ist Squares RPG-Saga hierzulande dank "Final Fantasy Origins" inzwischen fast komplett erhältlich (die dritte Episode fehlt noch). Audiovisuell bringen es die aufgepeppten NES-Remakes knapp auf SNES-Niveau. Die PAL-Konvertierung verärgert – wie die bisherigen Comebacks – mit unschönen schwarzen Balken sowie der Abwesenheit deutscher Texte. Auch inhaltlich können beide Folgen nicht mehr mit aktuellen Genre-Vetretern mithalten. Besonders der aus heutiger Sicht plumpe 'Vier Helden ziehen aus, die Welt zu retten'-Ablauf erscheint hoffnungslos überholt. Fans ist das technisch, dramaturgisch und stückweit spielerisch antiquierte Doppel dennoch 30 Euro wert.



PS In bester Serien-Tradition: Auch Teil 2 bietet rundenbasierte Keilereien.



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Square, Japan
Hersteller: Infogrames
www.infogrames.de

USK-Rating: frei | Preis: ca. 30 Euro

PSone

PAL: mittelgroße PAL-Balken, leichter Geschwindigkeitsverlust
E/D: englische Bildschirmtexte

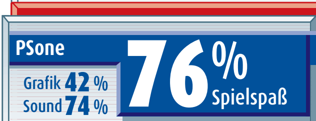
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Final Fantasy 6 (PSone) (86%, MAN!AC 04/02)
Xbox	keine erhältlich
NGC	Evolution Worlds (Test auf Seite 70)



PSone
Grafik 42 %
Sound 74 %
76 % Spielspaß

Für echte Fans & Sammler reizvoll: zwei leicht angestaubte RPG-Klassiker zum Niedrigpreis

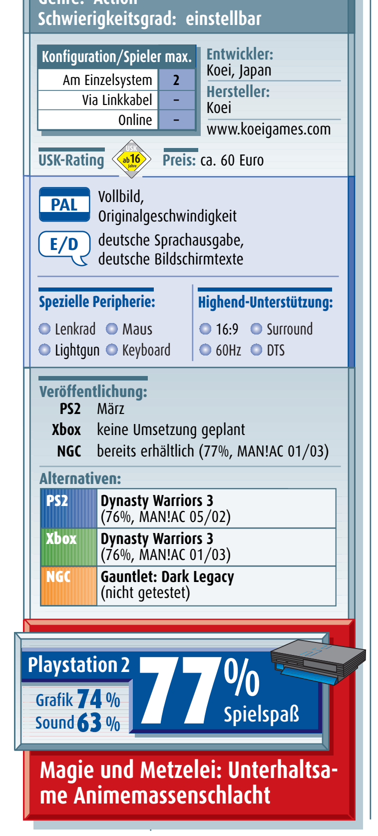
Mystic Heroes



PS2 Mit Magie geht alles besser: Per Feuerattacke blast Ihr die Schurken um.

Nach den mehr an der älteren Zielgruppe orientierten "Dynasty Warriors"-Teilen bedient Koei nun mit der PS2-Umsetzung "Mystic Heroes" auch junge Animeanhänger.

Eingebettet in eine Fantasy-Story mitsamt Kulleraugencharakteren bleibt sich das actionlastige Spielprinzip treu: Als einsamer Held oder gemeinsam mit einem Freund macht Ihr feindlichen Armeen mit Schwert- und Magieeinsatz den Garaus. Grafisch hält sich die PS2-Fassung wacker und kommt dem Gamecube-Original nahe. Dazu gibt's eine Handvoll neue Extras wie mehr Zaubersprüche und freispielbare Helden – nicht nur für Jungspunde interessant. *us*



Genre: Action
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Koei, Japan
Hersteller: Koei
www.koeigames.com

USK-Rating: ab 16 | Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	März
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	bereits erhältlich (77%, MAN!AC 01/03)

Alternativen:

PS2	Dynasty Warriors 3 (76%, MAN!AC 05/02)
Xbox	Dynasty Warriors 3 (76%, MAN!AC 01/03)
NGC	Gauntlet: Dark Legacy (nicht getestet)

Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 63 %
77 % Spielspaß

Magie und Metzelei: Unterhaltsame Animemassenschlacht

Spongebob Squarepants



PS2 Solid Schwamm: Nur der vorsichtige Spülfreund fängt die Qualle.

Der Schwamm lässt das Spülen nicht: Nach seinem niederklassigen PSone-Debüt will Nickelodeons TV-Dreckweg erneut beweisen, dass er das Zeug zum Videospielhelden hat. Die "Return of the Flying Dutchman"-untertitelte PS2-Adaption präsentiert sich als tugendhafter 3D-Hüpfer mit "Mario"-ähnlichem Adventure-Einschlag. Will heißen: Nicht nur die Bewältigung diverser Sprungeinlagen, auch Knobeleien stehen in den weitläufigen Arealen auf dem Programm. Schade um die witzige Präsentation: Dank zerfahrener Aufgabenstellungen und frickeliger Steuerung kommt der Haushaltshelfer übers Genre-Mittelmaß nicht hinaus. *cg*



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeitsgrad: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: THQ, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: ? | Preis: ca. 20 Euro

PAL: Test beruht auf NTSC-Version, PAL-Update folgt
E/D: geplant: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	März

Alternativen:

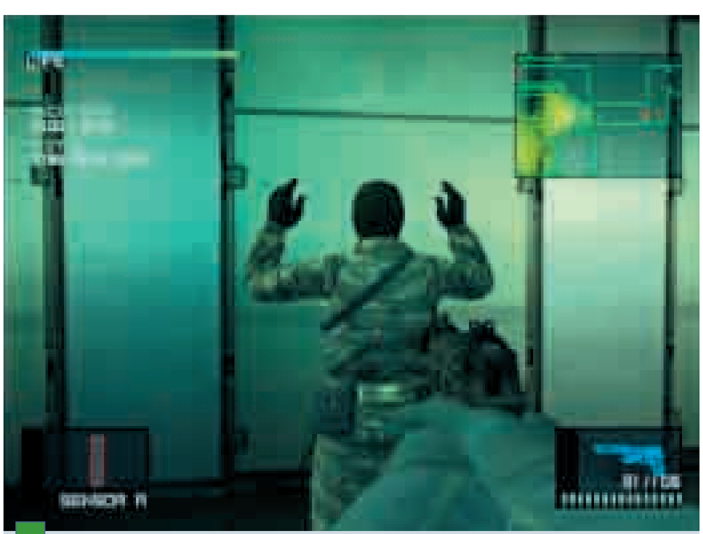
PS2	Sly Raccoon (86%, MAN!AC 02/03)
Xbox	Blinx: The Time Sweeper (71%, MAN!AC 12/02)
NGC	Super Mario Sunshine (93%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2
Grafik 53 %
Sound 68 %
47 % Spielspaß

Dröges Jump'n'Run-Abenteuer mit dem kuriosen TV-Schwamm

 Playstation 2  Xbox

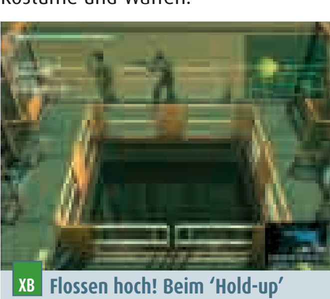
Metal Gear Solid 2 Substance



XB Gleich bist du Geschichte: Abgemurkste bzw. fachgerecht bedrohte Terror-Buben lösen sich bei den diversen Zusatz-Missionen einfach in Pixelstaub auf.

Wer zu spät kommt, den bestraft das Software-Leben: Da nimmt sich Konami ausgiebig für die Portierung von "Metal Gear Solid 2" Zeit, und schon erwächst in Ubi Softs Sam Fisher ein mehr als nur ebenbürtiger Spionage-Rivale – doch so leicht gibt sich Snake nicht geschlagen. Fürs Xbox-Debüt respektive PS2-Comeback hat die Action-Legende nämlich einen ganzen Bund an Neuerungen im Gepäck: Ähnlich der ehrwürdigen PSone-Episode schärfen fleißige "Substance"-Zocker ihre virtuellen Sinne wahlweise als Solid Snake oder Raiden in unzähligen Extra-Missionen. Der Großteil dieser stressigen Mini-Einsätze findet abermals im stilisierten Cyberspace statt: Da wollen unzählige Zielscheiben aus der Ego-Ansicht abgeballert, verworrene Gänge ohne jedweden Feindkontakt durchschritten, vorbestimmte Wummen adäquat eingesetzt und – sofern Ihr zuvor alle anderen Aufträge absolviert habt – schließlich gar mutierte Godzilla-Soldaten in der 'Variety'-Variante abgemurkst werden. 128-Bit-Zocker, die nichts mit dem Cyber-Schnickschnack anfangen können, versuchen sich dagegen an den 'Alternative Missions': Hier entschärft Ihr auf der 'Big Shell'-Anlage Bomben, eliminiert reihenweise Wächter oder knipst an vorgegebenen Stellen schicke Digital-Fotos. Als Dank für die Mühen erhält Euer Recke dann frische Kostüme und Waffen.

XB Ertappt: Die Missionen aus der Ego-Sicht steuern sich ziemlich träge.



XB Flossen hoch! Beim 'Hold-up' müsst Ihr Gegner friedlich entwaffnen.



XB Sprich dein letztes Gebet: Der angelockte Cel-Shade-Wachmann wird gleich unliebsame Bekanntschaft mit Solid Snakes Genickbrecher-Griff machen.

Märchen für Agenten

Die meistgewünschte Neuerung sind aber zweifellos die 'Snake Tales': Bei diesen fiktiven Erzählungen durchlebt Spion-Spezi Solid fünf aus Geschehnissen wie Charakteren von "Sons of Liberty" zusammengewürfelte Elite-Missionen, wohlgemerkt ohne Radar-Hilfestellung. Auf neue Render-Zwischensequenzen müsst Ihr dabei aber leider verzichten, lediglich schnöde Texttafeln leiten das hochspannende Geschehen ein. Dafür sind die teils grotesken Verschwörungs-Geschichten gespickt mit humoristischen Anspielungen sowie abgedrehten Gags: So sollt Ihr beispielsweise ein unheimliches Wasser-Monster am Fuß der 'Big Shell' ausfindig machen, Rollschuh-Bomber Fatman aufhalten oder alte "Metal Gear Solid"-Kumpanen um die Ecke bringen. Fernab aller genannten Zusatz-Modi schlummert freilich noch das komplette, unveränderte "Sons of Liberty"-Hauptspiel auf der prall gefüllten DVD: Infiltriert als Solid Snake im strömenden Regen einen Tanker, lüftet mit Blondchen Raiden das Geheimnis um die 'Big Shell' und ärgert Euch später über schier endlose Codec-Gespräche nebst Story-Wirrungen.



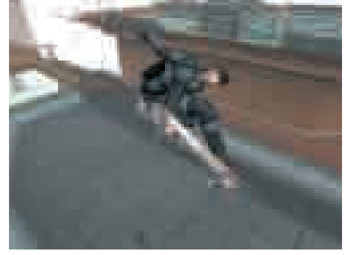


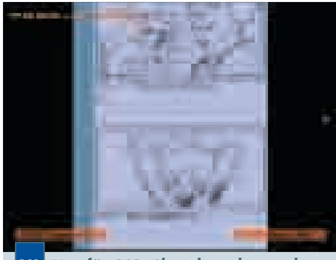
XB Ungleiches Agenten-Duo: Während Jungspund Raiden (links) die 'Big Shell' untersucht, ärgert sich Snake (rechts) über das penetrante Ruckeln auf dem Tanker.

Thorsten Küchler



Auch Schleich-Ikone Solid Snake ist nicht unantastbar: Der heiß erwartete Xbox-Auftritt von Konamis Videospiel-Mythos mag zwar mit sinnvollen wie unterhaltsamen Zugaben protzen, aber gegen Platzhirsch "Splinter Cell" zieht die Portierung dennoch den Kürzeren. Insbesondere grafisch durfte man deutlich mehr als eine manchmal stark ruckelnde 1:1-Umsetzung erwarten. Dieser Fauxpas ändert aber freilich nichts daran, dass "Metal Gear Solid 2" auf beiden Konsolen nach wie vor ein starkes Action-Spektakel mit fantastischer Musik ist. Zudem können sich Hobby-Agenten wochenlang bei abwechslungsreichen Bonus-Missionen und (leider nur auf PS2) mit der interessanten Bonus-DVD vergnügen. Neulinge seien aber gewarnt: Besonders die 'Snake Tales' sind knallhart.





PS2 Nur für PS2: Skateboarden und Skizzen aus dem 'Document of MGS'.

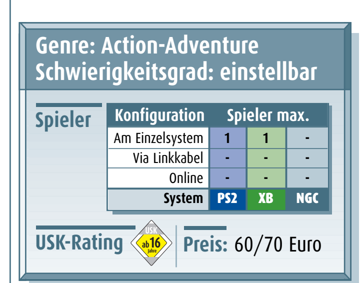
Lord of the Boards

Um "Substance" trotz geringfügiger Änderungen auch Besitzern des PS2-Originals schmackhaft zu machen, packte Konami noch einige exklusive Extras obendrauf: Inhaber von Sonys schwarzer Kiste dürfen nämlich nicht nur ihr bei "Tony Hawk" erlerntes Skateboard-Geschick darbieten, sondern bekommen auch noch die "Document of Metal Gear Solid"-DVD gratis dazu. Während Ihr bei erstgenanntem Gag-Modus als Raiden oder Snake in zwei lahmen Levels coole Tricks zum Besten gebt, beinhaltet der Zusatz-Silberling selbst für Serien-Kenner echten Mehrwert: Unter der Rubrik 'Making' warten nämlich zahllose Skizzen von Charakteren, Levels und Zwischensequenzen auf ihre Begutachtung. Via frei beweglicher 3D-Kamera untersucht Ihr außerdem sämtliche en détail enthaltenen Polygon-Modelle. *tk*





PS2 Für Technik-Voyeure: Die Zusatz-Disc enthält detaillierte 3D-Modelle.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeitsgrad: einstellbar

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	-
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: ab 16 · Preis: 60/70 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad · Maus · Flight-Stick · Lightgun · Keyboard · Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9 · Surround · ✓ ProLogic 2 · 60 Hz · DTS · Dolby Digital

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad · Lightgun · Flight-Stick · Force Feedback

Highend-Unterstützung: 16:9 · ✓ Dolby Digital · Downloads · ✓ 60Hz · Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 März
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

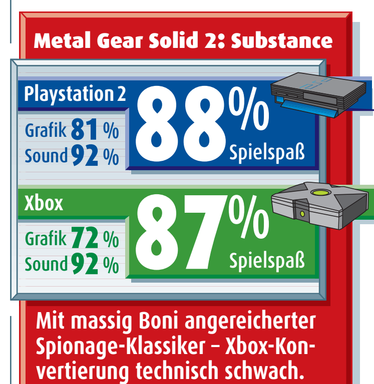
Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Website: www.konami-europe.de

Pro
+ hochspannendes Schleichprinzip
+ exzellenter Soundtrack
+ gigantischer Umfang

Contra
- teils herbe Ruckler
- hoffnungslos chaotische Story
- gewöhnungsbedürftige Steuerung

Alternativen:

PS2	Headhunter (86%, MAN!AC 02/02)
Xbox	Tom Clancy's Splinter Cell (91%, MAN!AC 01/03)
NGC	keine erhältlich



Metal Gear Solid 2: Substance

Playstation 2: Grafik 81 % · Sound 92 % · **88 %** Spielspaß

Xbox: Grafik 72 % · Sound 92 % · **87 %** Spielspaß

Mit massig Boni angereicherter Spionage-Klassiker – Xbox-Konvertierung technisch schwach.



GBA Drei Waffen, eine Mission: Mit Zauberring und Doppel-Colt ballert Ihr auf die Monsterscharen (links und Mitte), mit den wuchtigen Bomben nehmt Ihr die Obermotze aufs Korn (rechts).

Legend of the Star Medal

Klonoa braucht Verstärkung: Im ersten Action-Adventure ruft der sympathische Fabelheld Katze und Maulwurf zur Hilfe.

Namcos Schlappohr fühlt sich nicht nur in Hüpfspielen wohl, das hat er bereits in "Klonoa Beach Volleyball" (PSone) bewiesen. Mit "Legend of the Star Medal" macht der freche Schatzsucher bald "Zelda" Konkurrenz: In dem Action-Adventure steuert Ihr Klonoa aus der Vogelperspektive und stöbert nach fünf Medaillen, vier aus Edelmetall und einen Sternklunker.

Auf Wanderschaft

Wie in den Hüpfspielen ist das Abenteuer in Levels unterteilt, die Ihr über die verzweigte Oberweltkarte betretet und der Reihe nach freispielt – gelegentlich dürft Ihr auch zwischen zwei oder drei Abschnitten wählen: Ihr sprintet durch Wälder und Berge, entdeckt Schatzkisten und sucht nach Schlüsseln, die gewaltige Tore öffnen. Im Vordergrund steht aber das Vertreiben der vielen Ungeheuer: Pummelhase und Sprungkröte bekämpft Ihr mit Feuer- und Eisgeschossen, die Euer Zauberring spuckt. Besiegte Gegner hinterlassen Gold und Sterne, mit denen Ihr Kraft und Schnelligkeit Eures Helden verbessert. Neben Klonoas Freunden Lolo und Popka trefft Ihr unterwegs zwei neue Tierfiguren, die Ihr alternativ steuern und trainieren dürft: Der Kater ballert mit dem Doppel-Colt und der Maulwurf legt Bomben. Im Gegensatz zum spielerisch verwandten "Shining Soul" (MAN!AC 03/2003) wird es in "Legend of the Star Medal" keinen Mehrspieler-Modus geben.

Neben den Action-Levels entdeckt Ihr auch Städte, Gasthäuser und Kräuterläden, in denen Ihr Euch erholt, mit fabulösen Informanten plaudert und Verbandsmaterial für Eure Expeditionen kauft. Herumlaufen könnt Ihr dort allerdings nicht, die Gespräche und Einkäufe erledigt Ihr per Menü.



GBA In der Oberwelt (links) entdeckt Ihr nicht nur Action-Levels, sondern auch Dörfer und die Häuser von Einsiedlern: Geplaudert wird per Icon und Menü (rechts).

Boss-Wettbewerb

Wie gewohnt trefft Ihr alle paar Welten auf fette Obermotze, die Ihr im taktischen Zweikampf überwältigt. Diese entspringen nicht nur der Zeichenfeder der Namco-Designer, sondern erstmals auch der Klonoa-Fans. Das Monster 'Nightmare' wurde im Sommer 2002 in Zusammenarbeit mit Koro Koro Comics bei einem japanischen Malwettbewerb ermittelt: Sieger war ein Fan namens Haya Sato, der einen lebenden Marterpfahl zeichnete (links). Bis Ihr den Unhold aufmischen dürft, wird aber noch einige Zeit vergehen: In Japan ist "Klonoa: Legend of the Star Medal" bereits erschienen, Termine für USA und Europa stehen noch nicht fest. *oe*



GBA Vom Filzstift ins Spiel: Links seht Ihr das Sato-Original und rechts den fertigen 'Nightmare'.

Legend of the Star Medal

Game Boy Advance

Entwickler:	Namco
Hersteller:	Namco
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	nicht bekannt

Kämpfen und Suchen in einer fröhlichen Fantasy-Welt: Knuddeliges Bitmap-Abenteuer, in dem Ihr gegen Monster aus der Feder von "Klonoa"-Fans antretet.

Leuchtender Luxus: Der neue Game Boy SP

Der Game Boy Advance ist ein tolles Handheld mit vielen erstklassigen Spielen, Kritiker finden ihn aber etwas zu sperrig für die Hosentasche und das Display halten sie für zu dunkel. Damit auch der letzte skeptische Zocker den Game Boy in sein Herz schließt, verkauft Nintendo ab dem 28. März 2003 die Luxusversion 'Game Boy Advance SP', je nach Händler für 130 bis 140 Euro.

Der silberne Winzling (Bilder unten) misst 84,6 x 82 x 24,3 mm, ist also fast quadratisch und so tief wie ein dicker Daumen: Der neue Game Boy passt selbst in kleine Hosentaschen, Ihr könnt das Handheld auch – passend zum Gamecube – in mattem Schwarz oder Blau kaufen. Zum Spielen klappt Ihr das Gerät wie einen Aktenkoffer in der Mitte auseinander (Bild rechts), innen kommen das Steuerkreuz, die üblichen Tasten und oben im Deckel das LCD zum Vorschein. Der Lautsprecher befindet sich beim neuen Modell zwischen Tasten und Steuerkreuz und wird so im Gegensatz zu dem im Vorgänger nicht vom Daumen verdeckt. Etwas unkomfortabler als beim alten Game Boy sind dagegen die Schultertasten an der Oberkante (Bild unten): Ihr könnt die Zeigefinger kaum bequem ans Gehäuse legen, weil es eckig ist.

Neu ist der Knopf unter dem LCD, mit dem Ihr die Bildschirmbeleuchtung anschaltet: Die Lampe ist ebenso kräftig wie die vom 'Afterburner'-Umbau, die Grafik wirkt aber schärfer und Farben haben keinen Stich. Auf die bessere Qualität stellen sich auch die Entwickler ein: In Japan erschien der GBA-SP zusammen mit "Final Fantasy Tactics", in dem man auf einen speziellen SP-Farbmodus für die Leuchte schalten kann. Eine tolle Verbesserung ist auch der eingebaute Li-Ion-Akku, der das Handheld für bis zu 18 Stunden mit Strom versorgt, immerhin zehn Stunden bei eingeschalteter Lampe: Teure Batterien braucht Ihr ab sofort nicht mehr! Zwischen den Schultertasten an der Oberkante befindet sich deshalb nicht nur der Linkport, sondern auch eine neue Buchse für das beiliegende Netzteil. In dieselbe Buchse stöpselt Ihr auch einen getrennt erhältlichen Klinkenadapter (10 Euro), um den Game Boy mit Eurem Kopfhörer zu verbinden.

Der neue Game Boy liegt zwar nicht so entspannt in der Hand wie der alte, lässt sich aber bequem transportieren, spart Batteriekosten und verfügt über ein deutlich besseres Display: Uns MAN!ACs hat der SP jedenfalls überzeugt. *oe*





Der 'GBA SP' überzeugt mit kontrastreichem Display, das dank Klappe beim Transport geschützt ist (unten).





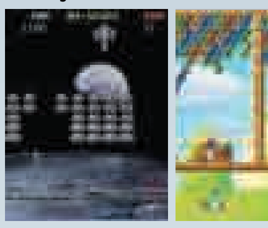
Technische Details: Die neue, breite Schnittstelle vereint Audioausgang und Strombuchse (links). Das Gehäuse erscheint in drei schmucken Farben (rechts).

Handheld-Themen im Überblick

- MAN!AC 03/03: Pocket-PCs – Frische Software für Taschencomputer
- MAN!AC 02/03: Symbian-Handys – Spiele für die Hightech-Mobiltelefone
- MAN!AC 01/03: Vollgas mit GBA – Der GBA steuert Eure Carrera-Bahn
- MAN!AC 12/02: Fette Beats auf GBA – MP3 auf dem "Music Player Advance"

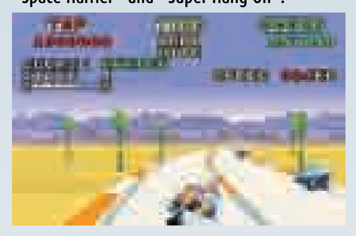
Module für Nokia

Nach Sega bekennen sich weitere Videospielhersteller zu Nokias neuem Handheld 'N-Gage': Taito will "Space Invaders" entwickeln und Eidos bringt "Tomb Raider" sowie "Pandemonium" – ein ausführlicher Bericht folgt in der nächsten MAN!AC.



Sega Arcade Gallery

Ab Mai verkauft Infogrames vier Spielhallen-Oldies von Segas Erfolgsproduzent Yu Suzuki auf einem GBA-Modul: "After Burner", "Out Run", "Space Harrier" und "Super Hang On".



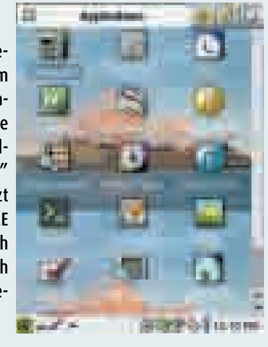
POCKET NEWS

Smart Media mit Game Boy

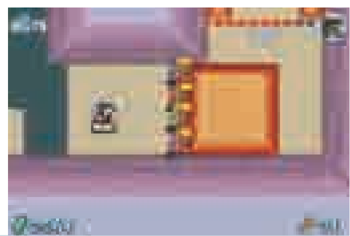
Geht es nach dem japanischen Entwickler AM3 (www.am3.co.jp), fungiert der Game Boy ab Oktober 2003 als Lehrer, Comic-Heft, Museumsführer und Photoalbum: Dann soll das Modul 'AM3 Smart Media Adapter' (links) den Game Boy mit Smart-Media-Karten kompatibel machen – voll gepackt mit Mangas, Ebooks und Flash-Animationen. Der Adapter soll umgerechnet etwa 30 Euro, eine leere Speicherkarte mit 32 MB rund 20 Euro kosten. Für je zwei bis fünf Euro zieht sich der informationsbedürftige Japaner die gewünschte Software aus dem Automaten.

Konkurrenz für WinCE

Aktuelle WinCE-Handhelds besitzen einen flotten XScale-Prozessor, der mangels Software-Bibliotheken von kaum einem Programm genutzt wird. Mit einer neuen Kooperation will IBM nun eine Alternative zur Windows-Bremse schaffen: Die Osloer Entwickler Trolltech (www.trolltech.com) überarbeiten dazu die Linux-Variante "Qtopia" (rechts), die bereits von Sharps PDA 'Zaurus' genutzt wird. Neben eingebauter Datenbank, Browser, Java2ME und Mediaplayer wird von dem Betriebsystem auch Handschrift- und Spracherkennung unterstützt. Trolltech erstellt außerdem eine komplette Entwicklungs-Umgebung für Tools, Multimedia-Anwendungen und Spiele.



The Legend of Zelda
A Link to the Past

GBA Viele "Four Swords"-Knobeleien erfordern gutes Timing und kooperatives Vorgehen – die Lösungen sind natürlich stets der aktuellen Spielerzahl angepasst.

Brillanz im Doppelpack: Zu 'platten' 16-Bit-Zeiten galt Links einziger SNES-Auftritt vielerorts als bestes Action-Adventure der gesamten Ära. Da war es abzusehen, dass Nintendo im Zuge ihres momentanen Handheld-Recycling-Wahns nicht vor einer GBA-Neuauflage von "The Legend of Zelda: A Link to the Past" halt machen würden. Geldschneiderei kann man Nintendo diesmal allerdings kaum vorwerfen: Für Eure sauer verdiente Kohle erhaltet Ihr nämlich nicht nur eine originalgetreue Umsetzung des Bitmap-Klassikers samt freispielbarem Bonus-Kerker, mit dem neuen "Four Swords"-Abenteuer erwartet Euch zudem kongeniales Multiplayer-Vergnügen.

Rückkehr eines Klassikers

Wie angesprochen wurde am eigentlichen Hauptspiel wenig geändert: Oberfinsterling Ganon hat einmal mehr die liebliche Prinzessin Zelda samt einer Handvoll Adelsgenossinnen in Zwangsgewahrsam genommen, Nachwuchsheld Link zieht aus, dem Bösewicht die Stirn zu bieten. In altbewährter Serien-Manier durchstöbert der knuffige Pixel-Heroe fortan die ausladende Oberwelt von Hyrule und beweist in komplexen Kerkersystemen Kampfesgeist und Knobelverstand. Typisch für ein "Zelda"-Epos verfügt der Elf dabei anfänglich nur über ein begrenztes Item-Arsenal. Nach und nach füllt sich Links Inventar allerdings mit nützlichen Gegenständen wie Bumerang oder Enterhaken, welche das Erkunden zuvor unzugänglicher Passagen ermöglichen. Später müsst Ihr zudem über spezielle Warp-Portale ins Hyrule der Vergangenheit reisen – ein veränderter Weltenaufbau und zig neue Geheimnisse erwarten Zeitreisende.



GBA Die Solisten-Episode "A Link to the Past" wurde nahezu 1:1 vom SNES konvertiert – mit sinnvoll angepasster Steuerung und deutschen Bildschirmtexten.

Multiple Mega-Gaudi

Habt Ihr ein paar menschliche Mitstreiter samt entsprechender Anzahl GBAs und "Zelda"-Module zur Hand, steht der superspaßigen Link-Session nichts mehr im Wege. Die "Four Swords"-Episode beinhaltet vier thematisch unterschiedliche, zufallsgenerierte Dungeons, in denen Ihr nur mit Hirnschmalz und Kooperation weiterkommt. Ein halbes Dutzend praktischer Items hilft dabei: Mit dem Magneten etwa ziehen sich die Knuddel-Kompagnons über gähnende Schluchten an Metallpole heran, eine Art Vogelcape ermöglicht kurzzeitige Flugeinlagen. Dummerweise liegt meist nur eine begrenzte Anzahl der Helferlein bereit, ohne gegenseitige Hilfe habt Ihr entsprechend keine Chance. Auf Knopfdruck packt Ihr einen Kollegen und schleudert ihn über Abgründe oder schiebt Eure Mitspieler dank Pegasus-Schuh-Power steile Wände empor. Kollektiv-Knobeleien wie das gleichzeitige Aktivieren von Schaltern stehen ebenfalls auf dem Rätsel-Plan. Lohn der Mühe: Neben der gierigen Hatz auf Edelsteine spendende Truhen lockt nach einmaligem Durchzocken auch anfangs erwähnter Extra-Dungeon. *cg*



GBA Lehrjahre sind keine Herrenjahre: In Übungsdungeons machen Euch rosa Feen mit den neuen Items vertraut.



GBA Ab in die Schlucht mit Dir: Die Jagd nach Rubinen fordert Opfer.

Entwickler:	Nintendo, Japan
Hersteller:	Nintendo
www.gameboyadvance.de	
Preis:	ca. 50 Euro
Spieler max.	4
nötige Module	4

Zelda: A Link to the Past

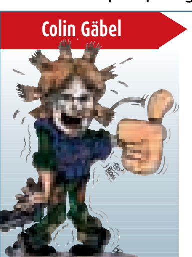
GBA

Grafik 73 %
Sound 81 %

94 % Spielspaß

Das beste 2D-Action-Adventure inklusive fulminantem Mehrspieler-Part – besser geht's nicht!

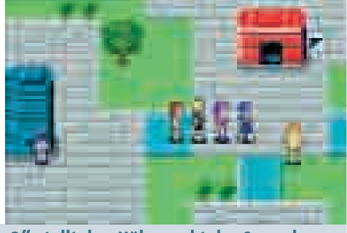
Colin Gäbel



Ob Solo-Abenteurer oder Mehrspielerfreund – Nintendos meisterhafte Wiedergeburt des SNES-Klassikers stellt ein Muss für jeden GBA-Besitzer dar. "A Link to the Past" macht dank genial-kniffligem Dungeon-Design, geheimnisgespickter Oberwelt und zeitlos-guter Spielbarkeit noch genau so viel Laune wie vor knapp zehn Jahren. Sicher, die leicht angestaubte Bitmap-Optik ist nicht mehr ganz 'up to date', dafür entschädigt die Soundkulisse mit einem Potpourri an Mitpfeifmelodien. Kaum zu glauben, dass die Multiplayer-Dreingabe "Four Swords" den 16-Bit-Veteranen in puncto Spielspaß noch zu übertreffen vermag: Die knobelintensiven Kerker bieten genau die richtige Mixtur aus 'Gemeinsam sind wir stark'-Momenten und 'Jeder ist sich selbst der nächste'-Gefühlen: Kaum ist dank kollektiver Denkarbeit ein komplizierter Schließmechanismus bezwungen, wirbeln die Freunde von einst auch schon auseinander, um hinter der just geöffneten Pforte auf gierige Schatzsuche zu gehen. Dass sich dabei schon mal wie von Geisterhand ein Pfeil löst oder ein Kumpel-Sprite in den nächsten Abgrund geschubst wird, versteht sich von selbst – ein Riesenspaß!

Phantasy Star Chronicle





GBA Das Mega-Drive-Debüt "Phantasy Star 2" stellt den Höhepunkt der Sammlung dar, die Serien-Referenz "Episode 4" hat leider nicht mehr aufs Modul gepasst.

GBA Die 3D-Dungeons des Originals (rechts) fielen in den Sequels weg.

Geschichtsstunde: Jüngere Semester mögen denken, Segas "Phantasy Star"-Universum hätte in der "Online"-Episode auf dem Dreamcast seinen Ursprung – dem ist aber nicht so. Bereits Ende der 80er-Jahre etablierte der ehemalige Konsolen-Hersteller die futuristisch angehauchte Saga als Konkurrenz zu "Final Fantasy" und "Dragon Quest". "Phantasy Star Chronicle" vereint den Master-System-Erstling samt zweier Mega-Drive-Sequels zu einer GBA-Sammlung. Das brillante vierte und bislang letzte Solo-Abenteuer der Serie hat es aus Speicherknappheit leider nicht aufs Mini-Modul geschafft. Typische Retro-Goodies wie eine Datenbank oder Artwork-Galerien sucht Ihr zudem vergeblich, außer den 'nackten' Portierungen warten keine schmackhaften Extras auf die Fans. Was den immer noch enormen Spielspaß des Trios allerdings nicht schmälert: Wer auf genretypische Städtebesuche, ausladende Dungeon-Exkursionen, rundenbasierte Keilereien und motivierendes Aufleveln eingebettet in spannende Storys steht, den erwartet wochenlange Rollenspiel-Unterhaltung. Eine deutsche Übersetzung haben sich die Entwickler gespart, ebenso eine nützliche 'Sleep'-Funktion. *cg*



Colin Gäbel

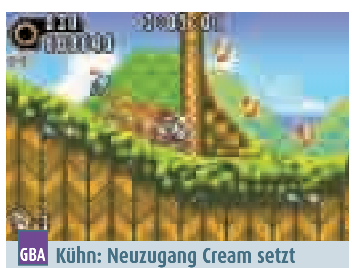
Über Rollenspielarmut können sich GBA-Besitzer eigentlich nicht beklagen: Zwar stellen fast ausschließlich 'alte Hüte' den Handheld-Genre-Kader, wenn man allerdings so viel Spiel fürs Geld wie bei "Phantasy Star Chronicle" erhält, sieht man über den Mangel originärer Konzepte gerne hinweg. So ist es zwar schade, dass Segas RPG-Sammlung weder komplett (Episode 4 fehlt) noch mit Verbesserungen oder Goodies aufgepeppt daher kommt. Auf der anderen Seite erhaltet Ihr aber zwei komplexe Kerkerklassiker, die – von technischen Mangelerscheinungen abgesehen – dem Zahn der Zeit erstaunlich gut getrotzt haben. Allein der schon damals nicht überragende dritte Teil schmälert den Gesamteindruck dezent. Dennoch ein Muss für traditionsbewusste RPGler.

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega/Infogrames
www.sega.com
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

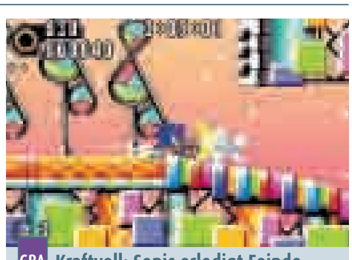
GBA
Grafik 54 %
Sound 63 %
80 % Spielspaß

Drei RPG-Klassiker zum Preis von einem – spartanisch präsentiert, aber zeitlos gut.

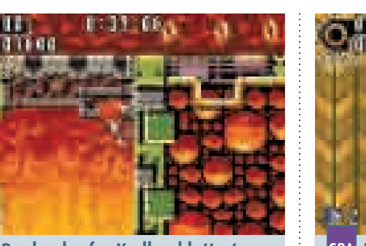
Sonic Advance 2



GBA Kühn: Neuzugang Cream setzt zum Looping-Lauf an.



GBA Kraftvoll: Sonic erledigt Feinde mit einem gezielten Rutscher.



GBA Dank scharfer Krallen klettert Knuckles an Wänden empor.



GBA Verteilte Federn beschleunigen Euch bei Berührung auf Top-Speed.

GBA Flugerprobt: Tails gleitet via 'Schwanzrotor' sanft gen Boden.



Ein Jahr nach seiner GBA-Premiere flitzt Segas superschneller Igel erneut auf Nintendos Handheld. Wie im Vorgänger rast Ihr mit Eurem Digi-Helden (Sonic, Tails, Knuckles und die neu hinzugekommene Hasendame Cream) durch über ein Dutzend quietschbunte Levels gespickt mit Loopings, Abhängen, Geländern zum Grinden, Rohrsystemen und Sprungschanzen. Am Ende jeder zweiten Mission erwartet Euch zudem das obligatorische Duell mit Sonics Erzfeind Dr. Robotnik.

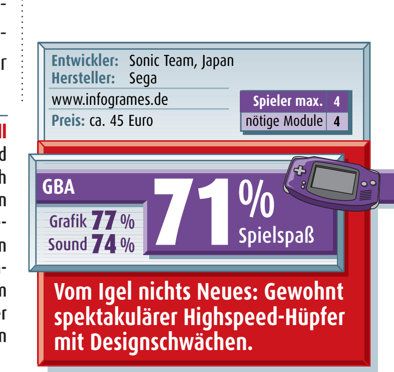
Primäres Ziel ist das Erreichen des Ausgangs, der sich in der Regel irgendwo rechts im Level befindet – meist genügt es, das Steuerkreuz permanent in diese Richtung zu pressen und das rasend schnelle Scrolling zu bewundern. Plötzlich aus dem Boden schießende Metallstacheln, herumlaufende bzw. -fliegende Gegner und massive Wände stoppen den Geschwindigkeits-Overkill regelmäßig äußerst abrupt. Wer jedoch wie ein Berserker durch die abgefahrenen Abschnitte (u.a. Lava-, Musik- und Eiswelt) hetzt, verpasst einige Goodies: Sammelt in einem Level alle 'Special Rings', um am Ende in einer Mode-7-artigen Bonusrunde um einen Chaos-Edelstein zu kämpfen. Beim Auffinden der kostbaren Spezialringe helfen Euch die unterschiedlichen Fähigkeiten der Charaktere: Während Tails via 'Schwanzrotor' durch die Luft gleitet, klettert Knuckles an vielen Wänden empor. Habt Ihr das Spiel mit einem Helden durchgezockt, dürft Ihr erneut der Chao-Zucht frönen. *os*



Oliver Schultes

Auch die zweite "Sonic Advance"-Episode ist für mich ein klarer Fall von Hassliebe: Einerseits gefällt Segas Highspeed-Hüpfer mit rasend schneller Kunterbunt-Optik, fantasievoll gestalteten Levels und reichlich Geheimnissen – auf der anderen Seite nervt das Igel-Abenteuer mit den üblichen unfairen Stellen (plötzlich auftauchende Speerspitzen, ungeschickt platzierte Gegner) sowie einem auf Dauer eintönig werdenden Spielablauf. Fans der Serie kümmern letztere Kritikpunkte wenig, "Mario"-Fans und "Rayman"-Liebhaber sollten "Sonic Advance 2" vor dem Kauf tunlichst anzocken, denn mit geruhsamem Abgrasen ausgefeilter Levels respektive dem Meistern von fordernden Jump'n'Run-Passagen hat der schnellste Igel der Welt nicht viel am Hut.

Entwickler: Sonic Team, Japan
Hersteller: Sega
www.infogrames.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4



GBA
Grafik 77 %
Sound 74 %
71 % Spielspaß

Vom Igel nichts Neues: Gewohnt spektakulärer Highspeed-Hüpfer mit Designschwächen.

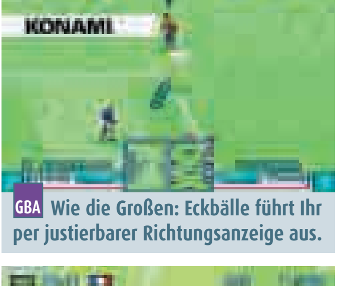
International Superstar Soccer Advance

Was auf den großen Konsolenbrüdern funktioniert, kann auch für den GBA nicht schlecht sein: Nach dem Handheld-Debüt im letzten Jahr schiebt Konami nun ein aufpoliertes Update seiner Gourmet-Bolzerei hinterher. Neben den bereits aus der Vorsaison bekannten Freundschaftsmatches, Elfmeterschießen sowie einem internationalen Turnier dürft Ihr nun bei der "Superstar"-Variante gegen elitäre Nationalteams antreten und durch Siege deren beste Ballkünstler zwangstransferieren. Besagte Mannschaften bestehen zwar nach wie vor aus kruden Fantasie-Kickern, aber dafür laufen nun insgesamt 58 Truppen in die Pixel-Stadien ein. Auf dem Platz steht Euch trotz GBA-Schrumpfkur ein reichhaltiges Bewegungs-Arsenal zur Verfügung: Via Kombination mit den beiden Schultertasten zieht Ihr scharfe Flanken in den Strafraum, schickt einen Mitspieler auf die Steilpass-Reise, spurtet dribbelnd gen gegnerisches Tor oder tretet einem attackierenden Stürmer auf die Digi-Socken. Gereichen Eure spielerischen Fähigkeiten nicht zum Sieg, hilft der erstaunlich umfangreiche Taktik-Bildschirm weiter: Von Manndeckung bis Brechstangen-Offensive lässt sich hier jedes Detail feinjustieren. *tk*





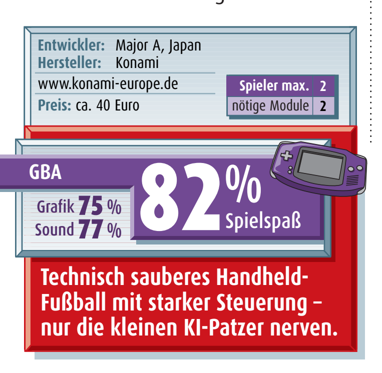
GBA Gut, aber nicht gut genug: Während der CPU-Torhüter bei Fernschüssen meist spektakuläre Paraden auspackt (links), ist er bei Volley-Granaten machtlos (rechts).



GBA Wie die Großen: Eckbälle führt Ihr per justierbarer Richtungsanzeige aus.



GBA Arrogant: Durch geschicktes Timing zaubert Ihr Lupfer aufs Gras.



Entwickler: Major A, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

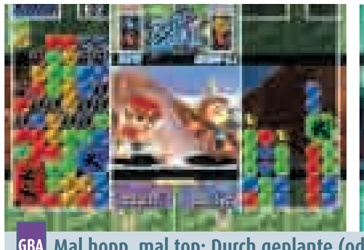
GBA
Grafik 75 %
Sound 77 %
82 % Spielspaß

Technisch sauberes Handheld-Fußball mit starker Steuerung – nur die kleinen KI-Patzer nerven.

Thorsten Küchler

Never change a winning team: Konamis aktueller Miniatur-Kick übernimmt gekonnt die Stärken des direkten Vorläufers (intuitive Steuerung, Kommentator) und reichert diese mit einigen Verbesserungen an. Besonders der größere Spielausschnitt gepaart mit dezent feinerer Bitmap-Optik lässt Euch nun strategischer ans Fußwerk gehen – Übersichtsprobleme sind äußerst selten. Der frische 'Superstar'-Modus hebt dagegen die Langzeitmotivation, wird aber durch das Fehlen von Original-Stars ad absurdum geführt. Ohne einige Rüffel kommt das mobile Rasenschach allerdings nicht davon: So gleicht das Verhalten der KI-Mitstreiter oft einem Hühnerhaufen und der automatische Spieler-Wechsel boykottiert Defensiv-Aktionen – darbende Fans greifen trotzdem zu.

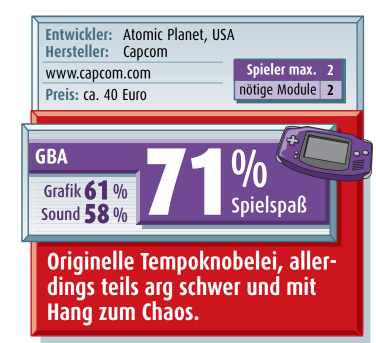
Super Puzzle Fighter 2 Turbo





GBA Mal hopp, mal top: Durch geplante (oder meist unvorhersehbare) Kettenreaktionen wechselt das Matchglück schon mal von einem Moment auf den anderen.

Capcom hat beim Griff in die Retrokiste ein Herz für Knobelfreunde. Wie der Modulname vermuten lässt, dienen die legendären "Street Fighter"-Helden in Knuddelform als optischer Rahmen für einen flotten Geschicklichkeitstest: In einer Mischung aus "Puyo Puyo" und "Columns" arrangiert Ihr herabfallende Farbsteine zu möglichst großen Einheiten. Mit einem speziellen Block zerstört Ihr sie dann und beschert dem Kontrahenten so möglichst viel Müll in der Röhre – sofern er Euch nicht prompt auskontert. Grafik und Handling entsprechen dem Automatenoriginal, leider blieben auch die Macken: Das Geschehen neigt gerne dazu, unübersichtlich und hektisch zu werden. Gelungene Combos sind häufiger Ergebnis einer glücklichen Fügung statt geplanter Aktionen. Speziell der Rätselmodus zur Freischaltung von Extras frustriert durch schier übermächtige CPU-Gegner, für übungswillige Knobler lohnt sich's trotzdem. *us*



Entwickler: Atomic Planet, USA
Hersteller: Capcom
www.capcom.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

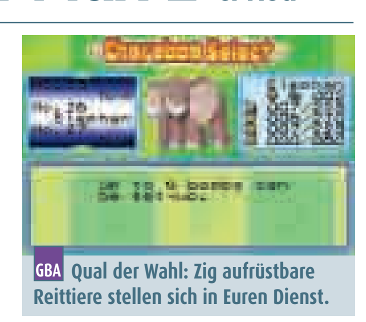
GBA
Grafik 61 %
Sound 58 %
71 % Spielspaß

Originelle Tempoknobelei, allerdings teils arg schwer und mit Hang zum Chaos.

Bomberman Max 2 Blue & Red

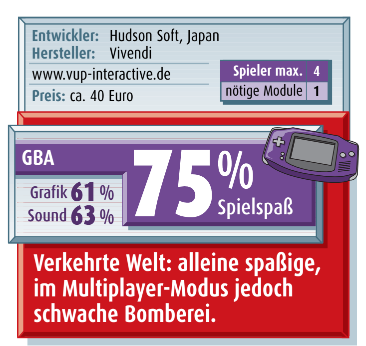


GBA Die kunterbunten Solo-Labyrinthe erinnern an selige SNES-Zeiten.



GBA Qual der Wahl: Zig aufrüstbare Reittiere stellen sich in Euren Dienst.

"Bomberman" goes "Pokémon": Die "Blue" und "Red" untertitelten Neuauflagen des unverwüstlichen Sprengklassikers unterscheiden sich in Sachen Levelaufbau sowie Hauptcharakter (Bomberman bzw. Kumpel Max). Ansonsten bieten beide Module ein ähnliches Spielerlebnis: Im Solo-Modus böllert Ihr Euch im Stile der Super-Nintendo-Episoden durch Dutzende 2D-Levels. Zwischendurch befreit Ihr nützliche Reittiere (Charaboms), die Euch zum Dank ihre Spezialfähigkeiten zur Vefügung stellen. Verlinkt Ihr beide Versionen, dürft Ihr zudem Missionen der andersfarbigen Cartridge runterladen. Bietet "Bomberman Max 2" Einzelgängern ausreichend Zündelspaß, enttäuscht der Mehrspieler-Part: Neben drögen Charabom-Duellen, steht die neue 'Ein Modul für vier Zocker'-Schlacht kaum besser da. In ungewohnter Seitenansicht bombt Ihr Eure Mitstreiter dezent "Bubble Bobble"-inspiriert vom Spielfeld. *cg*



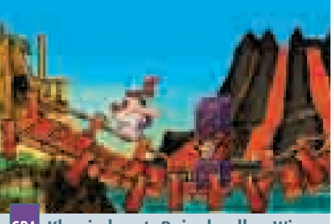
Entwickler: Hudson Soft, Japan
Hersteller: Vivendi
www.vup-interactive.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 1

GBA
Grafik 61 %
Sound 63 %
75 % Spielspaß

Verkehrte Welt: alleine spaßige, im Multiplayer-Modus jedoch schwache Bomberei.

Crash Bandicoot 2: N-Tranced


GBA Nicht wasserscheu: Auf der Flucht vor dem Hai steht das Nitro im Weg.


GBA Klassisch gut: Bei schnellen Wirbeln gehen Kisten und Gegner k.o.


GBA Nette Neuerung: Rollt in der Riesenkugel zum Levelende.

Während auf den Heimkonsolen der nächste "Crash Bandicoot"-Streich auf sich warten lässt, wuselt die Beutelratte schon wieder durch ein GBA-Abenteuer. Schien nach "XS" die Welt in Ordnung, kramt Erzfeind Neo Cortex prompt einen frischen Bösewicht hervor: Diesmal soll N. Trance für Unfrieden sorgen, indem er Crashs Schwester Coco respektive seine anderen Freunde entführt und hypnotisiert gegen den Heroen in die Schlacht schickt.
Wie gehabt seid Ihr meist in seitlich scrollenden 2D-Levels unterwegs: Abgründe werden hüpfend überwunden, herumstehende Kisten knackt Ihr durch flotte Wirbelattacken, die auch die meisten Feinde in die Flucht schlagen. Nicht fehlen dürfen die traditionellen Obermotzduelle und Abschnitte, in denen Ihr in Richtung Bildschirm vor anstürmenden Bösewichten flüchtet.
Neu in "N-Tranced" sind isometrische Levels, wo Ihr mittels einer Bandicoot-großen Kugel durch die Gegend rollt: Sichtlich vom ebenfalls bei Vicarious Visions entstandenen "Tony Hawk" inspiriert, kullert Ihr über Wege und Rampen zum Ziel. *us*


GBA Feind voraus: Schurken sind in der bunten Grafik teils schwer zu sehen.

Ulrich Steppberger



Wenig Neues im Beutelratten-Land: "Crash Bandicoot" war noch nie für gewagte Design-Ideen bekannt, auch auf dem GBA bleiben Innovationen aus. Das zweite Abenteuer präsentiert sich prompt als gelungener Nachfolger, der konsequent die Vorzüge des Erstlings übernimmt. Optisch sieht's weiterhin schick aus, die Grafik irritiert allerdings mit übertrieben vielen Details und krassem Farbeinsatz – unscheinbare Gegner gehen manchmal unter. Die Steuerung wurde dezent optimiert und macht nun knifflige Sprungpassagen leichter. Lediglich bei der einzigen großen Neuerung klappt's nicht ganz: Die Kugelei ist zwar originell und sorgt für willkommene Abwechslung, durch die isometrische Ansicht rollt Ihr allerdings nicht immer exakt durch die Gegend.

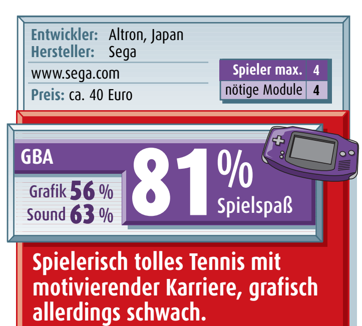


Virtua Tennis


GBA Im Doppel dreschen dank Link bis zu vier menschliche Sportler den Ball.


GBA Verschont die Kuh: Im Weltmodus findet Ihr witzige Trainingsaufgaben.

Nach Dreamcast und PS2 findet sich "Virtua Tennis" nun nahezu identisch auf dem GBA wieder, lediglich die Promisportler machen sich rar: Außer den Williams-Schwestern gehen nur noch fiktive Athleten an den Start.
Neben Einzelmatches und Turnieren lockt der komplexe Weltmodus. Hier bastelt Ihr Euch ein virtuelles Profipärchen, mit dem Ihr nicht nur bei diversen Wettbewerben antretet: In acht Minispielen (darunter so skurrile Aufgaben wie das Abschießen vorgegener Hamburgerzutaten oder Hindernisläufe auf einem Fließband) trainiert Ihr Eure Sportler in verschiedenen Fähigkeiten. Vom Preisgeld kauft Ihr bessere Ausrüstung und gönnt Euch erfahrene Doppelpartner.
Spielerisch macht "Virtua Tennis" auch auf dem GBA eine sehr feine Figur, allein die Optik enttäuscht: Die klobigen und mäßig animierten Sprites können mit der Klasse des restlichen Spiels nicht mithalten. *us*







SUCHE

NINTENDO

Suche **für Nintendo64** Prügelspiel, zahle sehr gut. Helge Mersiowsky, Tel. 0208/843803 (8-20 Uhr)

SEGA

Dreamcast: Jet Set Radio (bis 20 Euro) und NBA 2K2 (bis 25 Euro)
Tel. 0511/7683302,
Mail: quiz77@web.de

PLAYSTATION

Suche für PS2 **Medal of Honor Frontline** für ca. 25 Euro.
Tel. 0251/9245859

PSone: R-Type Collection und Thunder Force5, pro Spiel 50 Euro.
Tel. 0201/284132 (19-22 Uhr)

EXOTEN/OLDIES

Suche **Neo Geo Modulkonsole**. Für Neo Geo CD Metal Slug1+2, zahle je Spiel bei Top-Zustand 100 Euro. Suche Boards und Poster, einfach alles anbieten, zahle faire Preise.
Tel./SMS. 0173/6112474
(Jens, ab 12 Uhr)

SONSTIGES

Suche laufend **Videospiele & Spielkonsolen** aller Nintendo, Sony und Sega-Systeme sowie Xbox – auch komplette Sammlungen.
Tel. 0160/97933018

Tausche **GBA + 4 Spiele** gegen 5 PS2-Spiele, z.B. GTA Vice City
Tel. 09861/91963

VERKAUFE

NINTENDO

Verkaufe **Gamecube** mit 2 Pads, 2 Memory Cards und 7 Spielen, u.a. Eternal Darkness, Crazy Taxi, Super Mario Sunshine, FIFA2003, Cel Damage, Beach Spikers und Tony Hawk's Pro Skater4. VB 450 Euro.
Tel. 040/759662

Verkaufe ganze Super-Nintendo-Sammlung. Viele US-Rollenspiele und rare Sachen (Ogre Battle, Secret of Mana3, Chrono Trigger usw.). Verkaufe nur alles komplett, Preis nach Vereinbarung.
Tel. 0160/92606491

SEGA

Verkaufe **Spiele Sega Saturn (jp):** Radiant Silvergun, X-Men vs. Street Fighter, Master of Monsters, Real Bout Special, Shinobi, Söldnerschild, Panzer Dragoon2, V-Goal, King of Fighter95.
Tel. 06421/44047

Dreamcast + 11 Spiele (Crazy Taxi, Shenmue2, Phantasy Star Online2, Soul Calibur u.a.) + Zubehör (Kabel, 2 Controller, Memory Card, 2 Vibrationspacks, Tastatur), Preis nach Absprache.
Tel. 0041-562812187

Für Mega Drive: Zero Wing 30 Euro, Whip Rush (jp) 35 Euro, Warrior of Rome (us) 35 Euro, Virtua Racing (jp) 35 Euro, Super Airwolf (jp) 35 Euro, Ristar 45 Euro, Star Trek Next Generation (us) 35 Euro, Sonic 3D 45 Euro usw.
Tel./Fax. 030/6258637

Saturn-Importspiele (jp): Real Bout Fatal Fury Special + 4 MB RAM Card (neu) 70 Euro, Macross Super Dimension Fortress 70 Euro, Dezeamon2 60 Euro, Necronomicon 60 Euro, Langrisser4 limitierte Box-Edition 60 Euro, Langrisser3 (Holo-Cover) 50 Euro usw.
Tel. 06195/65665 (Marcus)

Verkaufe **Sega Mega Drive2 mit 20 Spielen** und 2 Controllern für 15 Euro.
Tel. 0160/95162868

Dreamcast PAL mit 5 Spielen, 1 Demo, 1 Memory Card + Dreamkey3 für Internetzugang, alles original für 200 Euro. Spiele: Resident Evil Code: Veronica, Shenmue, Soul Calibur usw.
Tel. 02293/903065

PLAYSTATION

PS2 + 2 Controller, DVD-Fernbedienung, 8MB Memory Card, Standfuß, RGB-Kabel + 7 Spiele: Final Fantasy10, GTA3, FIFA2002, Baldur's Gate Dark Alliance, Gran Turismo3, Dead or Alive2, Devil May Cry, VB 300 Euro.
Tel. 0821/562836, 0171/6719676

PS2: Gran Turismo3, Tony Hawk's Pro Skater3, Grand Theft Auto3, Tekken Tag Tournament + VCD-Player für PSone, Final Fantasy7+8, leicht defekte Playstation, 4 Demos, X-Men, American Pie, Scary Movie (DVD), alles zusammen 300 Euro.
Tel. 0179/8690038 (Liang)

PS2: Half-Life (dt) 25 Euro, Soul Reaver2 25 Euro, Capcom vs. SNK2 20 Euro, Wild Wild Racing 15 Euro, Shadow Man 2nd Coming 25 Euro, oder zusammen für 100 Euro.
Tel. 0177/3597217

PSone (Value-Pack), 2 Pads, Memory Card, umgebaut auf NTSC + Horrorspiel + Silent Hill (alle us) an meistbietenden.
T. 0228/4102627, 0172/4720163 (Bülent),
Mail: buelent_tunc@web.de

Verkaufe **PS2** + Gamepad + RGB-Kabel + Memory Card 8 MB + 8 Spiele für 300 Euro.
Tel. 05203/917253,
Mail: andrewalle@aol.com

Für PS2: Medal of Honor Frontline, Ego-Shooter, Turok Evolution, Mr. Moskeeto, Monkey Island, Extermination, Deus Ex, Grand Theft Auto3, Tony Hawk's Pro Skater3, Preise auf Anfrage. Dreamcast + 2 Pads + Memory Card + 45 Spiele 130 Euro.
Tel. 0178/6268730

XBOX

Verkaufe **Xbox-Spiele:** Tom Clancy's Splinter Cell, Sega GT2002. PS2-Spiel: DTM Race Driver, Stück je 30 Euro.
Tel. 0261/76223

Enclave 20 Euro, FIFA Fußball Weltmeisterschaft 20 Euro, Oddworld: Munch's Oddysee 15 Euro, Halo 25 Euro, Dead or Alive3 20 Euro, Jet Set Radio Future 20 Euro, Timesplitters2 25 Euro.
Tel. 05042/52226

EXOTEN/OLDIES

Verkaufe, tausche, kaufe: **Neo Geo Konsole + Spiele**. MVS 1-4 Slot-Boards + MAK-Konsole + Platinen + MVS-Spiele. Komplettautomaten: Terminator2 + Prügelspiele usw., alles weitere auf Anfrage.
Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master System, Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

Verkaufe **MAK mit 3 Jamma-Platinen**, Spiele: Carrier Airwing, Asterix, Sonic Wings + Dreamcast-Arcade-Stick Umbau auf MAK, alles zusammen für 500 Euro.
Tel. 0173/5625950

SONSTIGES

Verkaufe **Nokia Handy 6310i** in silber, neuwertig (fast neu) mit Originalverpackung und Anleitung für 250 Euro.
Tel. 0160/9941095 (ab 20 Uhr)

Verkaufe, kaufe, tausche Spiele für PS2, Xbox, Gamecube. Suche Game Boy Advance mit Spiel.
Tel. 0162/6555004

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 2,75 EURO

Einfach ausschneiden und einsenden an:

Cybermedia Verlags GmbH
Kleinanzeigen
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

▶ SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

▶ VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ XBOX ☐ OLDIES & EXOTEN ☐ SONSTIGES

Private Kleinanzeige: Maximal 5.Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 2.75 Euro in bar oder Briefmarken beilegen.

Name, Vorname — Straße, Nr. — PLZ, Ort

Ort — Datum — Unterschrift

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.

Resi-Frust

Seit einigen Jahren bin ich nun begeisterter Leser Eurer Zeitschrift. Mir gefällt vor allem, dass Ihr auch Spielen abseits des Mainstreams eine Chance gebt (was wäre ich ohne mein "Rez"!). Super finde ich des Weiteren die Berichte über das Neo-Geo-System. Ich besitze zwar keines dieser Geräte, aber ich bin immer wieder davon fasziniert, was ein – nach Computerzeitrechnung – derartiges Urgestein an Bombastgrafiken auffährt. In der aktuellen Ausgabe haben mir auch die Berichte "Innovation hoch vier" (endlich mal wieder richtig interessante Spielideen) und – wieder mal – das Entwickler-Tagebuch gefallen (auch wenn der aktuelle Artikel etwas schwächer als die Vorgänger ist).
Andererseits gibt es aber durchaus noch einen Kritikpunkt, nämlich die hohe Bewertung der "Resident Evil"-Teile. Die Präsentation mag zwar bombastisch sein, die Spielmechanik fand ich allerdings schon beim ersten Teil nicht wirklich perfekt (vor allem die Charakter-Steuerung ist für ein Actionspiel viel zu träge und ungenau – ich lief zu Beginn ständig gegen die Wand oder irgendwelche Ecken). War sie damals durchaus verschmerzbar (schließlich wurde ein völlig neues Spielprinzip geboten), so empfinde ich es nun mittlerweile als eine Frechheit, dass noch immer nichts modifiziert wurde (wahrscheinlich, weil sich die Spiele noch immer recht gut verkaufen). Hier könntet Ihr mal ein Zeichen setzen. Ihr müsst die Games ja nicht völlig verreißen – es ist ja immer noch eine gute Serie –, aber unter die "It's a MAN!AC"-Grenze könntet Ihr sie schon mal fallen lassen (und damit meine ich nicht die kommenden schwachen 1:1-Umsetzungen der PSone-Teile und "Code: Veronica" für Gamecube). Auf jeden Fall solltet Ihr allerdings eine Anmerkung zur umständlichen Steuerung machen – das Spiel fordert nicht durch ausgeklügelten Levelaufbau, sondern einzig und allein wegen blöden Kameraperspektiven, trägen Charakteren und eigenartigem Speicher- und Inventory-System.
Eine Frage zur Stellungnahme von Konami Europe bezüglich der Nicht-Veröffentlichung von "Suikoden 3" im PAL-Raum: Womit rechtfertigen sie sich vor den Briten? Die aufwändige Lokalisierung kann ja dann nicht mehr der Grund sein...

Wolfgang Berger, via E-Mail

In der Tat ist die "Resident Evil"-Reihe weniger durch eine ausgezeichnete Steuerung, als mit einer ungemein packenden Atmosphäre samt expliziten Splatter-Einlagen berühmt geworden. Dennoch funktioniert die – zugegebenermaßen gewöhnungsbedürftige – Spielmechanik immer noch einwandfrei. Darüber hinaus sind die Schauplätze sehr wohl ausgeklügelt aufgebaut: Gegner kündigen sich brav durch subtile bis lautstarke Geräusche an und dank der halbautomatischen Zielerfassung behält man nicht auf dem Bildschirm zu sehende Monster sicher im Visier – Du musst nur noch abdrücken. Vielleicht trifft ja das in Arbeit befindliche Gamecube-Abenteuer "Resident Evil 4" Deinen Geschmack: Mit dem Wechsel von vorberechneten Hintergründen zu Echtzeit-Polygon-Kulissen geht vielleicht auch eine Überarbeitung der Steuerung einher.
Noch eine Anmerkung zur "Suikoden 3"-Stellungnahme: Konami of Europe treten in diesem Fall als 'Einheit' auf – ein Ausscheren eines Unter-Territoriums kommt daher nicht in Frage.

Platinum-Verwirrung

Ich würde gerne wissen, warum in Eurer Tabelle der meistverkauften Konsolenspiele in Deutschland nur vier Playstation-2-Spiele abgebildet sind, da meines Wissens im Handel weitaus mehr Spiele als Platinum-Version verkauft werden?! Aber das ist eigentlich nicht der Punkt den ich ansprechen will, sondern vielmehr würde mich interessieren, warum gerade diese drei Spiele (Ausnahme "Gran Turismo 3") nicht den Platinum-Award bekommen haben – sie haben ja allem Anschein nach schon die 200.000er-Grenze erreicht. Besteht die Möglichkeit, dass die Hersteller sich nicht an diese Regel halten und ihre Spiele weiterhin zum Normalpreis verkaufen, nur weil sie merken, dass sie da auch weiterhin groß absahnen können (z.B. "GTA Vice City").

Dante, via E-Mail

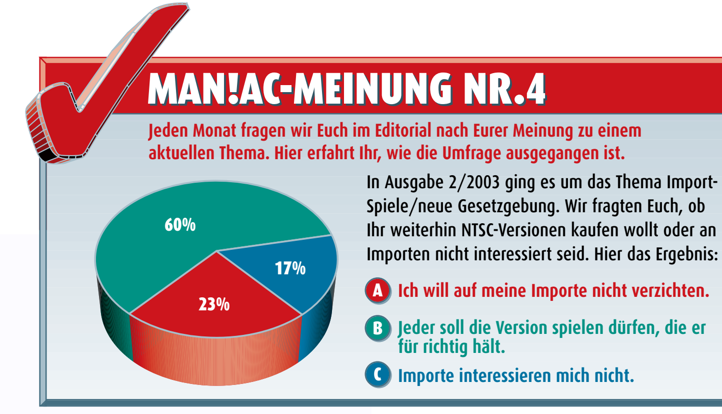
Die 'Platinum'-Serie bei PS2-Spielen hat nichts mit dem vom VUD (Verband der Unterhaltungsindustrie Deutschland e.V.) vergebenen 'Platinum Sales Award' zu tun. Unsere Tabelle im letztmonatigen Feature 'Big in Japan' bezog sich nur auf die VUD-Verkaufszahlen. Um in den illustren Reigen der günstig angebotenen 'Platinum'-PS2-Spiele aufgenommen zu werden, muss ein Titel nicht zwingend hohe Verkaufszahlen vorweisen (im Gegensatz zum VUD-Award) – die Popularität eines Produktes ist ebenfalls ausschlaggebend.

MAIL!AC

Nintendo-Schelte

Da freu' ich mich jahrelang auf einen Game-Boy-Nachfolger und was wirft BigN auf den Markt: ein überteuertes Gerät ohne Hintergrundbeleuchtung und einem Display, in dem man meistens sein Spiegelbild sieht. Dann die Ankündigung einer überarbeiteten Variante mit Licht – und was müssen wir entsetzt zur Kenntnis nehmen? Der GBA SP hat keinen serienmäßigen Kopfhöreranschluss und einen nicht herausnehmbaren Akku! Was mache ich denn, wenn ich eine große Reise antrete? Nach zehn Stunden kann ich den SP in die Tonne treten, nur weil ich keine Ersatzbatterien verwenden darf. Man ist also von der Steckdose abhängig. Das dürfte wohl alles über die (beim Handheld so essenzielle) Mobilität aussagen. Außerdem: Wer kauft sich schon ein neues GBA-Modul, wenn er für fast den gleichen Preis ein Spiel für die PS2 oder den Cube erhält? Höchstens jemand, der zu viel Geld hat. Und selbst der überlegt sich den Kauf zweimal, denn "Mario World", "Zelda" und all die anderen SNES-Portierungen befinden sich bereits lange in dessen Sammlung. (...) Zudem hat man noch einen Stardesigner unter Vertrag, dem der Ruhm anscheinend zu Kopf gestiegen ist und der sich mit allen Mitteln vom Designer- und Entwicklereinerlei abheben möchte. Anders kann ich mir den Fall 'Cel-da' nicht erklären. Zuerst zeigt man auf der E3 eine realistische "Zelda"-Demo, die bei der Spielergemeinde wahre Begeisterungsstürme auslöst, und dann ändert man von heute auf morgen das gesamte Design. Die Zockerwelt war unglaublich empört, aber Nintendo verfolgt wie üblich mit Scheuklappen und Watte in den Ohren arrogant und engstirnig einen eigensinnigen Weg. Obwohl Shigeru Miyamoto die überwältigende Kritik zu Ohren kam, ging man nicht auf die Wünsche der Käufer ein. (...) Ein weiterer eklatanter Kritikpunkt ist die Tatsache, dass der Cube keinen optischen Ausgang besitzt und auch kein Dolby Digital 5.1 in Echtzeit berechnen kann. Lediglich ProLogic 2 lässt die Hardware zu. Hat einer der werten Nintendo-Herren schon mal "Medal of Honor Frontline", "Halo" oder "Panzer Dragoon Orta" in Dolby Digital 5.1 gezockt? Nein, wie denn auch! Hierfür muss man sich ja eine Xbox kaufen, mit der man dann auch in den Genuss von Xbox Live kommt. Somit bleibt den Nintendo-Verant-

Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de



MAN!AC-MEINUNG NR.4

Jeden Monat fragen wir Euch im Editorial nach Eurer Meinung zu einem aktuellen Thema. Hier erfahrt Ihr, wie die Umfrage ausgegangen ist.

In Ausgabe 2/2003 ging es um das Thema Import-Spiele/neue Gesetzgebung. Wir fragten Euch, ob Ihr weiterhin NTSC-Versionen kaufen wollt oder an Importen nicht interessiert seid. Hier das Ergebnis:

- A Ich will auf meine Importe nicht verzichten.
- B Jeder soll die Version spielen dürfen, die er für richtig hält.
- C Importe interessieren mich nicht.

wortlichen natürlich auch die Erkenntnis verwehrt, dass Online-Zocken den Spielspaß ins Unermessliche erhöhen kann. Im Onlinebereich liegt die Zukunft und Nintendo hat es als einziger Konsolenhersteller mal wieder verpasst, auf den Zug aufzuspringen. (...)

Florian Nees, via E-Mail

In einigen Kritikpunkten hast du sicher recht, so z.B. bei der fehlenden Digital-Schnittstelle für 5.1-Sound beim Gamecube, die zumindest alle Heimkino-Besitzer schmerzlich vermissen und dem finsteren GBA-Display, das bei längeren Zockersessions schon mal nervt. Mit dem GBA SP (siehe Seite 79) wird dieses Problem behoben, die Akku-Implementierung finden wir äußerst positiv – spart es auf lange Sicht doch enorm viel Geld. Nintendo bzw. Shigeru Miyamoto anzukreiden, frische und unkonventionelle Spielkonzepte zu verwirklichen, halten wir für Vermessen. Miyamoto hat mit seinen Ideen schließlich die gesamte Branche maßgeblich beeinflusst. Auch wenn Du persönlich der Comic-Shade-Optik des neuen "Zelda" nichts abgewinnen kannst, heißt das noch lange nicht, dass die gesamte Spielergemeinde empört die Nase rümpft. Dass Nintendo das Online-Zeitalter verpennt, ist ebenfalls falsch: Hierzulande gehen Gamecube-Zocker mit "Phantasy Star Online" sogar vor Xbox- und PS2-Besitzern ins Netz (siehe Seite 30).

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Vor Freude über die ungeschnittene und hervorragend lokalisierte PAL-Fassung von "Resident Evil Zero" hat Zombie-Fan Colin eine falsche USK-Einstufung angegeben. Capcoms Horror-Trip trägt die Einstufung 'Geeignet ab 16 Jahren' und nicht wie behauptet 'Nicht geeignet unter 18 Jahren'.

UPDATE: "Baldur's Gate: Dark Alliance" (Xbox, Test in letzter Ausgabe) ist von Hersteller Virgin auf unbestimmte Zeit verschoben worden.

MEA CULPA: Im "DOAX"-Preview behaupteten wir, PS2-Besitzer müssten ohne Alternative auskommen. Glück für alle Bikini-Fans: Acclaim bringt dieses Jahr mit "Beach Volleyball" eine adäquate Fleischbeschau.

Best of MAN!AC-Studie

Die Umfrage aus MAN!AC 2/2003 stößt bei Euch auf gewaltige Resonanz: Immer noch trudeln jeden Tag dutzende Briefe mit Euren Anregungen, Wünschen und Kommentaren ein. Im Folgenden präsentieren wir Euch einige ausgewählte Anmerkungen, die uns besonders ins Auge stachen.

Mein Gott ja, bringt die MAN!AC mit 'ner DVD raus!

Werner Gröger

Keine Poster mehr wie in Ausgabe 2/2003! Oder gibt es Leser, die Anregungen von Videospiel-Damen brauchen?

Karl-Heinz Weldig

Das ist schon o.k. so, es muss auch Hefte geben, wo alle Konsolen enthalten sind.

Jörg Lamprecht

MAN!AC-Online könnte sich ein Beispiel an Nintendo nehmen (z.B. Sterne sammeln, Gast-Member, VIP-Member). Mehr sexy Bilder (Anzahl ist o.k., aber die meisten sind zu klein!).

Uwe Zierl

Eure News-Meldungen könnten aktueller sein! Außerdem: Es gibt so viele News zu Spielen – habt Ihr keinen Internet-Anschluss?

Andreas Bulgaropulos

Verdammt, das neue Layout ist zum Kotzen. Ihr habt Euren alten, einzigartigen Charme verloren. Die Konkurrenz wird Euch wahrscheinlich leider vom Markt drängen wenn Ihr so weitermacht.

Holgi Kleisa

Der Sprachstil in der MAN!AC könnte etwas hochgestochener und gleichzeitig witziger gestaltet sein (Ich weiß, das klingt etwas paradox).

Ali Osman Hazer

Mehr USA- und Japan-News. Mehr Interviews mit Sega, Sony, Xbox, Nintendo. Mehr Werbung in Österreich, z.B. Teletext.

Ilker Karakas

Rosarote Nintendo-Brille bitte absetzen, die Nintendo-Inhouse-Produkte kommen zu gut weg bei Euch.

Ronny Frauendorf

Weniger Subjektivität. Meiner Ansicht nach wird Nintendo von Euch benachteiligt und ständig kritisiert.

Günther Sanin

Ich habe den Eindruck, dass Ihr die PS2 bevorzugt (Spieletests, Kommentare).

Marcel Voigt

Steht zu Euren Drogenproblemen!

Alex Strötges

Österreicher und Schweizer mehr miteinbeziehen (oder ist bei uns nichts los?). "Dead or Alive"-Kalender war super (schöne Bilder).

Albin Allenspach

Noch 0,1 Prozent mehr up-to-date sein, aber sonst genial.

Marco Bauer

Die Recherchen müssen eindeutiger sein; die Releases müssen genauer gemacht werden; das Internet bei Recherchen benutzen; Bilder von den Spiele-Covern wären interessant.

Zafer Kilic

Da wir nicht mehr im Mittelalter leben, möchte ich euch bitten, **ihr** in Zukunft nicht mehr groß zu schreiben (2. Person Plural, das Personalpronom ihr und seine Deklinationen euer/euch werden klein geschrieben). Gleiches gilt übrigens für **du** oder **sie** (im Singular). Diese Kleinschreibung gilt auch in Briefen. Eine Großschreibung erfolgt nur bei entsprechender Substantivierung (z.B. sie steuert das **Ihre** zum Erfolg bei). Bitte nehmt mir diese Klugscheisserei nicht übel, Aber ich Kann Diese verunglimpfung der Deutschen sprache Echt Nicht erTragen! Mit netten Grüßen,

Carsten Sobottka

Bitte, bitte, bitte: Macht lieber das Heft dicker (darf auch gerne mehr kosten), als eine DVD dazu zu packen – es gibt genügend Zeitschriften mit DVD-Beilage. Die MAN!AC hat ein gutes Profil und Charakter, eine wirklich gute Zeitschrift. Behaltet das lieber bei und werdet dicker und besser!

David Müller

Bringt doch mal Eure eigenen Oldie-Charts: Was Ihr am liebsten mögt auf z.B. Master System, Mega Drive, NES, 3DO, Saturn usw.

Markus Keuntje

Nehmt doch bitte dieses dämliche "Fable"-Zeug von Big Blue Box wieder aus dem Programm.

Holger Granzer

Bleibt so wie Ihr seid! Nicht so steril wie die Konkurrenz!

Thomas Zölch

Öfters Poster. Muss eine Zeitung mit DVD unbedingt 5 Euro kosten, geht das nicht auch billiger?

Felix Elsaßer

Mehr NES, mehr SNES, weniger Xbox.

Dominik Leismann



Schreib mal wieder:

Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".



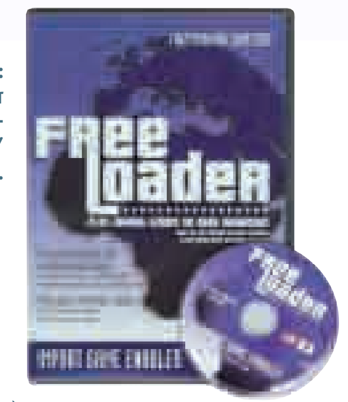
KNOWHOW



Der 'Freeloader' macht PAL-Spiele mit dem Panasonic 'Q' kompatibel.

Importspiele auf dem Gamecube

Preisschwankung: Je nach Händler kostet die Boot-Scheibe 'Freeloader' (rechts) 20 bis 30 Euro.



Den ambitionierten Importspieler kümmern die leeren Regale der ansässigen Händler wenig, er besorgt sich sein Traumspiel beim Internetversand in Übersee. Für frühere Veröffentlichungstermine, flottere Kicks oder ungebremsten Splatter-Genuss legt er schon mal ein paar Euro mehr auf den Tisch. Aber wie bringt man die Importperle auf der deutschen Konsole zum Laufen? Auf Playstation 2 und Xbox kennen Hardware-Bastler einige Tricks, um eine handelsübliche Konsole 'codefree' zu schalten. Für den Gamecube gibt es dagegen keine Bastellösung, Importspieler warten sehnsüchtig seit Juli 2002 auf den vielfach verschobenen 'Freeloader' von Datel – der ab sofort im Handel ist!

Wechselspiel: Der 'Freeloader' ist eine Mini-DVD, die Ihr beim Anschalten in den Gamecube legt. Nach dem Boot erscheint eine Grafik, dann legt Ihr einfach ein beliebiges Importspiel ein – so einfach ist das. Die selbe Prozedur klappt auch auf Importkonsolen, um dort z.B. PAL-Spiele zu zocken. Darüber freuen sich besonders Sammler, die die luxuriöse Konsolenvariante 'Q' von Panasonic besitzen – dieses Gerät mit eingebautem DVD-Spieler und Fernbedienung gibt's nur in Übersee.

Schnell geschaltet: Der 'Freeloader' funktioniert mit allen aktuellen Importspielen. Sollte er den Ländercode eines zukünftigen Spiels nicht automatisch erkennen, könnt Ihr diesen auch manuell eingeben: Drückt in der Boot-Grafik die Z-Taste und wählt zwischen USA-, Euro- und Japan-Flagge. Rechts oben im Bild entdeckt Ihr die Versionsnummer der Software, sie sollte '1.06b' oder höher betragen. Falls voreilige Käufer den Vorläufer '1.04' erwischt haben, tauscht ihn schnell um: Die erste Auslieferung streikte bei manchen Importen.

Kompatibilität: Jedes Importspiel läuft auf der PAL-Konsole in Original-Geschwindigkeit, für Farbe braucht Ihr aber einen NTSC-fähigen TV. Ob Ihr mit prachtvollem Vollbild oder horizontal gequetschter Grafik und dicken Balken zockt, bestimmt nicht die Software, sondern der NTSC-Modus Eures Fernsehers: Ein schwarzes Schaf ist z.B. der in Kinderzimmern verbreitete 'P37-050' von Grundig. Das verwendete Kabel ist dabei egal, wir empfehlen natürlich RGB.

Wer auch japanische Spiele zocken will, braucht dafür eine eigene Memory Card: Legt Ihr Eure PAL-Speicherkarte ein, fordert Euch ein japanisches Menü zum Formatieren auf – ein Tastendruck und alle Savegames sind weg! Amerikanische und PAL-Spielstände teilen sich dagegen problemlos eine Memcard.

Fazit: Der 'Freeloader' ist einfach zu bedienen und erfordert keinerlei Umbau, kurz die optimale Lösung für Importspieler. Einsteiger sollten vor dem Kauf allerdings prüfen, ob ihr TV kompatibel ist. Bei www.hongkongfun.de beispielsweise zahlt Ihr 23 Euro. *oe*

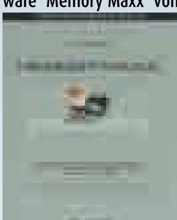
NGC Der Boot-Bildschirm des 'Freeloader': Rechts oben entdeckt Ihr die Versionsnummer und via Z-Taste aktiviert Ihr das versteckte Ländercode-Menü.

Besserer VGA-Adapter

Monitoradapter für die Playstation 2 mit fragwürdiger Bildqualität gibt es wie Sand am Meer. Jetzt verspricht Blaze den 'VGA Adapter' für 40 Euro: Die Kombination aus Adapter und Boot-CD soll nicht nur optimales Bild, sondern auch noch höhere Auflösung liefern ! Ob das klappt, erfahrt Ihr nächste Ausgabe.

Spielstände ganz klein

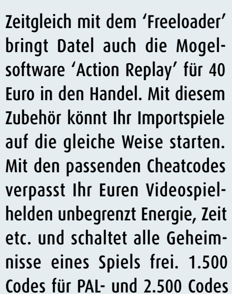
Wer viele Spiele zockt und einen DVD-Treiber installiert, sprengt bald den Speicherplatz seiner PS2-Memcard – und die ist teuer. Mit der Software 'Memory Maxx' von Blaze könnt Ihr selten benötigte Savegames komprimieren, dann passen neun mal mehr drauf! Zum Spielen müsst Ihr sie aber wieder entpacken. Das Zubehör kostet nur 10 Euro.



Knowhow-Themen im Überblick

- MAN!AC 03/03: Linux-Kit für PS2 – Verwandelt Eure PS2 in einen PC
- MANIAC 02/03: Power für Oldie-Module – Batteriewechsel bei alten Cartridges
- MAN!AC 01/03: Reparatur auf Garantie – Eure Ansprüche als Konsolen-Kunden
- MAN!AC 12/02: RGB-Umschalter – Die Tücken der Scart-Umschalter

Doppelt gemogelt mit Action Replay





Zeitgleich mit dem 'Freeloader' bringt Datel auch die Mogelsoftware 'Action Replay' für 40 Euro in den Handel. Mit diesem Zubehör könnt Ihr Importspiele auf die gleiche Weise starten. Mit den passenden Cheatcodes verpasst Ihr Euren Videospielhelden unbegrenzt Energie, Zeit etc. und schaltet alle Geheimnisse eines Spiels frei. 1.500 Codes für PAL- und 2.500 Codes für Importspiele sind bereits vorprogrammiert. Im Lieferumfang befindet sich eine spezielle Memcard, um neue Codes von www.codejunkies.com einzutippen und darauf zu speichern. Im Gegensatz zu den 'Action Replay'-Varianten für frühere Konsolen könnt Ihr aber keine eigenen Cheatcodes erstellen.

Adv. Racing Wheel

Speed Links GBA-Lenkrad ist ein Fall für die Kuriositätensammlung. Das Handheld wird in die Mitte geklemmt, während sich der Griff nach links und rechts bewegt – Analogabfrage ist hardwarebedingt nicht möglich, andere Richtungen und Knöpfe lassen sich nur via billigen Plastiktasten bedienen. Der gummierte Standfuß ist halbwegs rutschfest, aber reichlich wacklig. Mehr als ein witziger Gag ist's nicht, der spielerische Nutzwert geht gegen Null.

Hersteller:	Speed Link
System:	GBA
Preis:	ca. 20 Euro

Obskures Pseudolenkrad (fast) ohne praktischen Nutzen jenseits des Gag-Faktors: Die akzeptable Standfestigkeit hilft wegen mäßiger Bedien- und Tastenelemente nicht weiter.

MAN!AC Wertung ✓✓

DVD Remote

Für alle, die noch immer keine DVD-Fernbedienung für ihre PS2 besitzen, gibt's nun vom unbekannten Hardware-Hersteller Piranha Nachschub: Der ohne Batterien (Ihr braucht zwei 1,5 Volt-Zellen) ausgelieferte Signalgeber bietet zwar alle gängigen Funktionen nebst durchgeschliffenem Controller-Anschluss, schreckt aber durch klapprige Verarbeitung und schwergängige Tasten. Zudem liegt der Plastikriegel mies in der Hand – greift lieber gleich zum besseren Sony-Original.

Hersteller:	Piranha
System:	PS2
Preis:	ca. 20 Euro

Schlecht bedient: Unhandlicher Billig-Signalgeber, der zwar einen durchgeschliffenen Pad-Anschluss, aber auch viele Mängel und Verarbeitungsfehler aufweist.

MAN!AC Wertung ✓✓

Spider-Cable

Multiplattformer kennen das Problem: Konsolen sorgen für Kabelsalat. Internet-Händler Gamefreax beendet das Chaos: Via Spider-Cable stöpselt Ihr nämlich PSone, PS2, Xbox, Gamecube, Dreamcast, N64 und den Saturn über einen Scart-Stecker an Euren Fernseher – in RGB-Qualität. Schade, dass die Wunderstrippe keine Sound-Ausgänge bietet, und das Bild umso 'dumpfer' wird, je mehr Geräte angeschlossen sind.

Anbieter:	Gamefreax
System:	diverse
Preis:	ca. 20 Euro

Allround-Genie: Praktisches Mehrzweck-Kabel für Konsolen-Sammler mit Kabel-Allergie. Cinch-Ausgänge werden jedoch vermisst, die Bildqualität leidet unter mehreren Signalen.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

Flight Stick

Flug-Action-Fans aufgepasst: Mit Logic 3s 'Flight Stick' (ca. 25 Euro) hebt Ihr stilecht ab in die Lüfte, ballert via Trigger-Taste und Feuerknopf-Duo auf feindliche Jäger und reguliert per analogem Schubregler Eure Geschwindigkeit. Das robuste und tadellos verarbeitete Accessoire liegt gut in der Hand, die Aktionstasten sind übersichtlich angeordnet, lassen einen exakten Druckpunkt allerdings vermissen. Im Fliegeralltag macht sich der hakelige Übergang zwischen Ruheposition und erstem Lenkeinschlag unangenehm bemerkbar. Positiv ist dagegen die große Standfestigkeit – dem hohen Gewicht sei Dank.

Hersteller:	Logic 3
System:	Gamecube
Preis:	ca. 25 Euro

Akzeptabler, preisgünstiger Flight Stick, der mit solider Verarbeitung und großer Standfestigkeit gefällt. Der Übergang zwischen Ruheposition und Lenkbereich sollte besser sein.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

ZUBEHÖR

Scorpion 3

Eine kleine Revolution, die Peripherie-Profi Blaze da auf den Markt wirft. Ist die schnuckelige 'Scorpion 3'-Knarre doch die erste Lichtpistole, welche sich einwandfrei mit 100-Hz-Fernsehern verträgt – eine neuartige Technologie macht's möglich.

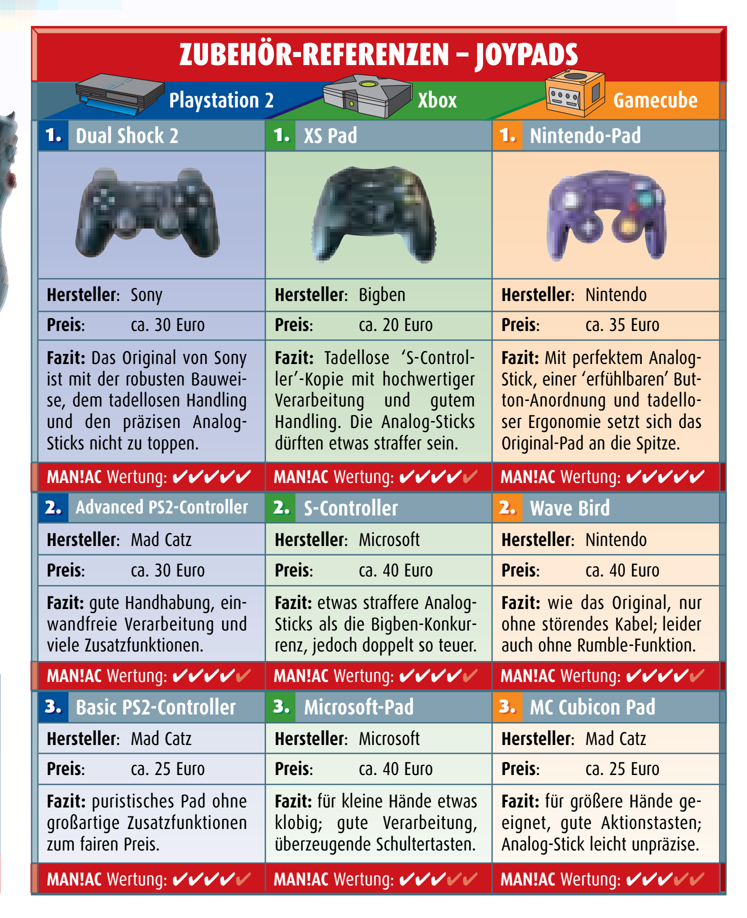
Doch der schwarze Ballermann weiß auch in anderen Belangen zu überzeugen: Ein kleiner Schalter an der Laufunterseite wechselt zwischen 'G-Con45'- und 'G-Con2'-Modus. Der weitere Tastenaufbau orientiert sich eng an Namcos offizieller 'GunCon2'-Knarre, lediglich der C-Knopf befindet sich nicht am Kolbenende sondern sitzt unterhalb des etwas schwammigen Digi-Kreuzes. Darüber hinaus bietet der Schießkolben wie der Vorgänger ein praktisches 'Laserpointer'-Zielsystem, dessen Position sich mittels zweier schwergängiger Drehregler vertikal und horizontal einstellen lässt. Der Anschluss geschieht via Pad-Port-USB-Kombination. Die zusätzliche Cinch-Strippe lässt sich dank mitgeliefertem Adapterstück an jedes beliebige AV-Kabel anschließen.

Im Praxistest gebührt der 'Scorpion' ebenfalls Lob: Die Wumme liegt optimal in der Hand (lediglich XXL-Pranken könnten mit den Abmessungen Probleme haben), auch der Abzugshahn überzeugt mit angenehmem Widerstand. In Sachen Zielgenauigkeit und Streuung liegt der Ballermann zudem mit der Namco-Pistole gleich auf. Alles in allem eine günstige, rundum empfehlenswerte Gun.

Hersteller:	Blaze
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 30 Euro

Die Alternative zu Namcos G-Con2: Handlich, zielgenau, preiswert und 100-Hz-kompatibel – von wenigen Detailmängeln abgesehen die perfekte Wahl egal für welche TV-Typ.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓✓



ZUBEHÖR-REFERENZEN – JOYPADS

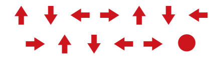
Playstation 2	Xbox	Gamecube
1. Dual Shock 2	**1. XS Pad**	**1. Nintendo-Pad**
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Original von Sony ist mit der robusten Bauweise, dem tadellosen Handling und den präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** Tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling. Die Analog-Sticks dürften etwas straffer sein.	**Fazit:** Mit perfektem Analog-Stick, einer 'erfühlbaren' Button-Anordnung und tadelloser Ergonomie setzt sich das Original-Pad an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
2. Advanced PS2-Controller	**2. S-Controller**	**2. Wave Bird**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro
Fazit: gute Handhabung, einwandfreie Verarbeitung und viele Zusatzfunktionen.	**Fazit:** etwas straffere Analog-Sticks als die Bigben-Konkurrenz, jedoch doppelt so teuer.	**Fazit:** wie das Original, nur ohne störendes Kabel; leider auch ohne Rumble-Funktion.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓
3. Basic PS2-Controller	**3. Microsoft-Pad**	**3. MC Cubicon Pad**
Hersteller: Mad Catz	**Hersteller:** Microsoft	**Hersteller:** Mad Catz
Preis: ca. 25 Euro	**Preis:** ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 25 Euro
Fazit: puristisches Pad ohne großartige Zusatzfunktionen zum fairen Preis.	**Fazit:** für kleine Hände etwas klobig; gute Verarbeitung, überzeugende Schultertasten.	**Fazit:** für größere Hände geeignet, gute Aktionstasten; Analog-Stick leicht unpräzise.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓



EVOLUTION SKATEBOARDING

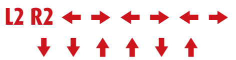
Alle Skater:

Um alle Rollbrett-Artisten ohne Aufwand freizuschalten, benutzt den untenstehenden Code. Im Charakterauswahl-Menü könnt Ihr jetzt für jeden Standardfahrer einen Bonus-Skater aufrufen. Stellt den Cursor auf eine Spielfigur und drückt die ● -Taste. Unter den versteckten Fahrern finden sich illustre Spiele-Promis wie Solid Snake, Frogger oder Raiden.



Levelauswahl:

Erklärt sich eigentlich von selbst: Gebt die Kombination ein und sucht Euch Euren Wunschlevel aus.





PS2 Solid Skate! Ohne lästiges Freispielen ist der Agent sofort verfügbar.

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

Die Legende kehrt zurück:

Das Fiebern hat ein Ende: "Contra" ist zurück – und zwar mit vielen liebgewonnenen Details der Vorgänger. Früher hießen die Spiele in der PAL-Fassung "Probotector" und waren sauschwer. Zum Glück gab es in jeder Version den '30 Leben'-Code, der auch weniger geübten Ballermännern den Blick in höhere Levels ermöglichte. Konami ließ sich auch dieses Mal nicht lumpen. Im Titelbildschirm gebt Ihr diese Sequenz ein:

↑ ↑ ↓ ↓ L1 R1 L2 R2 L3 R3

THE SIMS

Cheat-Modus:

Im Hauptmenü des Spiels müsst Ihr die unten angegebene Kombination drücken, damit das Cheat-Menü freigeschaltet wird. In den nächsten Absätzen findet Ihr Codewörter, die Ihr im Menü eingeben könnt.

L1 + R1 + L2 + R2

Midas-Modus:

Vom Ödipus zum Midas: Gebt **MIDAS** im Cheat-Menü ein. Beginnt jetzt ein Spiel im 'Get a Life'-Modus, steigt mit dem Mädel in die Wanne und pausiert das Spiel mit der **Start**-Taste. Wählt 'Quit' und dann 'Just Quit', um alle Zweispieler-Modi, alle Objekte und alle Skins zu ergattern.

Freefall-Modus:

Wenn Ihr **Freefall** im Cheat-Menü eingebt, kosten fortan alle Items nur noch ganze 0 Simoleans. Der negative Nebeneffekt davon ist logischerweise, dass Ihr keinerlei Handel mit Objekten betreiben dürft. Eintrittskarten oder Dienstleistungen müsst Ihr auch weiterhin bezahlen. Der Cheat ist bei einigen Savegames mit Vorsicht zu genießen, da er unter Umständen Eure Statistiken durcheinanderwirbelt.

Party-Motel-Modus:

Die Eingabe **PARTY M** schaltet im 'Get a Life'-Modus das Bonusspiel 'The Party Motel' für zwei Spieler frei.

The-Sims-Modus:

The Sims solltet Ihr vor allem dann eingeben, wenn Ihr "Die Sims" ohne Memory Card zockt. Der 'Play The Sims'-Modus wird dann nämlich freigeschaltet, ohne dass Ihr durch das 'Get A Life'-Traumhaus laufen müsst. So könnt Ihr direkt mit dem eigentlichen Spiel anfangen und braucht nicht jedesmal vorher das Traumhaus absolvieren.

BATTLE ENGINE AQUILA

Levelauswahl:

Wenn Ihr ein neues Spiel beginnt, dürft Ihr einen Namen für Euren Piloten aussuchen. Gebt den unten stehenden Namen ein, um in die Levelauswahl des Spiels zu gelangen.

!EVAH!

Unverwundbarkeit:

Ein treuer Kamerad im schlimmsten Kampfgetümmel: der Unverwundbarkeits-Cheat. Gebt den nachfolgenden Code als Spielernamen ein. Jetzt könnt Ihr im Pause-Bildschirm einen weiteren Menüpunkt, die Unverwundbarkeits-Option, manipulieren.

B4K42

Alle Boni:

Mit diesem Namen verschafft Ihr Euch Zugang zu sämtlichen Charakter-Biographien, Fahrzeug-Spezifikationen, FMV-Sequenzen und Konzept-Artworks. Bedenkt beim Buchstabieren, dass mit 0 die Ziffer Null und nicht der gleichaussehnde Großbuchstabe gemeint ist!

105770Y2

Multiple Eingabe:

Um nicht jeden Namen einzeln einhacken zu müssen, könnt Ihr auch die einzelnen Codes aneinanderhängen. Die Kombinationen werden einfach ohne Leerstelle hintereinander geschrieben.

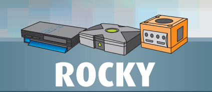
SONIC MEGA COLLECTION

Freischalten leichtgemacht:

Die zahlreichen Minispiele der Igel-Retrospektive lassen sich nach einem etwas nervigen, aber einfach durchschaubaren Schema freischalten: Ihr müsst ein bestimmtes Spiel aus der "Mega Collection" etliche Male starten. Das Programm registriert nur die Spielstarts. Am schnellsten kommt Ihr also zu Potte, wenn Ihr das Spiel startet, es mit **Z** sofort wieder verlasst, gleich wieder startet und so weiter. Wie oft Ihr welches Spiel starten müsst und was als Belohnung rausspringt, könnt Ihr der unten stehenden Liste entnehmen.

Dr. Robotic's Mean Bean Machine 50x
Minispiel: Flicky
Sonic The Hedgehog 20x
Sonic 3-D Blast 20x
Minispiel: Blue Spheres
Sonic 1 50x
Sonic 2 50x
Sonic 3 50x
Sonic Spinball 50x
Sonic and Knuckles 50x
Sonic 2 and Knuckles 50x
Sonic 3 and Knuckles 50x
Sonic 3-D Blast 50x
Blue Spheres 40x
Flicky 30x
Bonusspiel: Ristar

Anmerkung: "Sonic 2 and Knuckles" und "Sonic 3 and Knuckles" werden automatisch freigeschaltet, wenn Ihr die obige Reihenfolge einhaltet.



ROCKY

Wie ein wilder Stier:

Nachdem die Versoftung der Prügelsaga um das markante Alter Ego von Sly Stallone endlich auf allen drei Next-Generation-Konsolen erhältlich ist, veröffentlichen wir eine Reihe von Cheats, die Ihr alle im Hauptmenü des Spiels eingeben müsst. Die Cheats funktionieren auf allen Systemen. Für die PS2-Fassung sind mit **L** & **R** die **L1** und **R1** Tasten gemeint. Generell müsst Ihr bei der Eingabe eines Cheats die **R**-Taste gedrückt halten.



Doppelter Schlagschaden
→ ↓ ← ↑ ← L
Doppelte Schlagfrequenz
↓ ← ↓ ↑ → L
Alle Boxer und Arenen
→ ↓ ↑ ← ↑ L
Alle Boxer, Arenen und Rocky-Statue
→ → → ← → L
Alle Boxer, Arenen, Statue und Mickey
↑ ↓ ↓ ← ← L
Perfekte Statistiken im Tournament- und Exhibition-Modus
← ↑ ↑ ↓ → L
Perfekte Statistiken im Movie-Modus
→ ↓ ↓ ↑ ← L

King of the Ring:

Diese Tatktik könnt Ihr in sämtlichen Kämpfen anwenden: Wenn Euer Gegner am Anfang eines Kampfes auf Euch zukommt, löst Ihr den 'Special Power Punch' aus. Zieht Euch zurück und lasst ihn wieder herankommen. Trefft Euren Widersacher ein weiteres Mal mit dem Spezialschlag und schickt ihn mit einer schnellen Folge von 'Bodyshots' auf die Bretter. Wiederholt diese Tatktik, um nahezu jeden Kampf zu gewinnen.

SPACE CHANNEL 5 PART 2

CPUlala!

Etwas sinnfrei, jedoch in höchstem Maße nervenschonend ist dieser Cheat: Pausiert das laufende Spiel mit der **Start**-Taste und haltet die Tasten **L1** + **R1** gedrückt. Jetzt gebt Ihr die unten stehende Tastenkombination ein. Wenn Ihr das Spiel weiterlaufen lasst, wird Ulala automatisch gesteuert und Ihr könnt Euch zurücklehnen und die Show genießen.



NBA LIVE 2003

Hip Hoppers Ball:

Rhythmischer Sprechgesang und Basketball haben nichts miteinander zu tun, sind aber trotzdem eng miteinander verknüpft. Überwiegend Afro-Amerikaner geben sowohl bei der Musikrichtung als auch bei der Sportart den Ton an. Da ist es naheliegend, dass sich den turmhohen Spielfeld-Heroen mitunter auch die 'Brothers' aus dem Ghetto hinzugesellen, um gemeinsam dem Ballsport zu frönen. Zumindest im virtuellen Raum der Gamecube-Umsetzung von "NBA Live 2003" üben namhafte Rapper den Schulterschluss mit ihren Körbe werfenden Kollegen. Im 'Create a Player'-Bildschirm müsst Ihr nur einen der folgenden Nachnamen eintippen, um den Hip-Hopper Eurer Wahl in den 'Free Agent Pool' einzuladen. Von dort aus könnt Ihr ihn mit der 'Sign/Release Player'-Funktion in Euren Kader einfügen.

B-Rich
DOLLABILLS
Busta Rhymes
FLIPMODE
DJ Clue
MIXTAPES
Ghetto Fabulous
GHETTOFAB
Hot Karl
CALIFORNIA
Just Blaze
GOODBEATS

Einfache Freiwürfe:

Um den Druck von Euren Schultern zu nehmen, einen Freiwurf möglicherweise zu vermasseln, könnt Ihr in einer solchen Situation das Spiel pausieren. Stellt jetzt die Steuerung von Controller auf CPU und lasst des Würfels Rechenknecht die knifflige Aktion ausführen. Danach pausiert Ihr das Spiel nochmal und stellt die Steuerung wieder in die Ausgangsposition zurück.

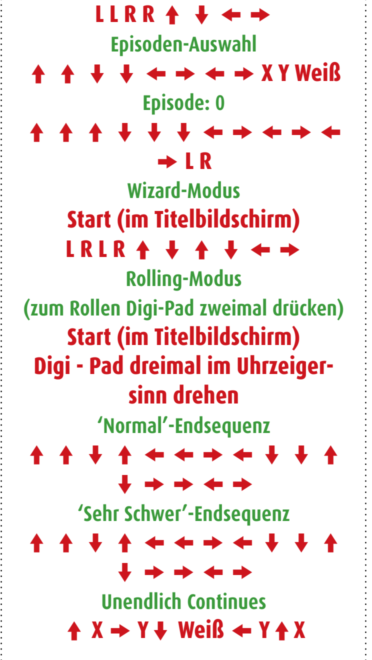
Verteidiger austricksen:

Das 'Head Fake'-Täuschungsmanöver wird starke Verteidiger häufig kalt lassen. Dribbelt in diesem Fall einfach ein paar Mal und führt dann einen weiteren 'Head Fake' aus. Jetzt hechtet auch der abgebrüteste Defender in die falsche Richtung.

PANZER DRAGOON ORTA

Original Panzer Dragoon:

Das altehrwürdige Debüt der "Panzer Dragoon"-Serie dürft Ihr im 'Pandora's Box'-Menü starten, wenn Ihr "Panzer Dragoon Orta" einmal durchgespielt habt, oder eine Spielzeit von fünf Stunden auf Eurem Zähler angezeigt wird. Im Hauptmenü von Teil 1 dürft Ihr diverse Mogeleien freischalten. Die folgende Liste verrät Euch, wie's gemacht wird:



Unverwundbarkeit
L L R R ↑ ↓ ← →
Episoden-Auswahl
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → X Y Weiß
Episode: 0
↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ← → ← → ← → L R
Wizard-Modus
Start (im Titelbildschirm)
L R L R ↑ ↓ ↑ ↓ ← →
Rolling-Modus
(zum Rollen Digi-Pad zweimal drücken)
Start (im Titelbildschirm)
Digi - Pad dreimal im Uhrzeigersinn drehen
'Normal'-Endsequenz
↑ ↑ ↓ ↑ ← ← → ← ↓ ↓ ↑ ↓ → → ← →
'Sehr Schwer'-Endsequenz
↑ ↑ ↓ ↑ ← ← → ← ↓ ↓ ↑ ↓ → → ← →
Unendlich Continues
↑ X → Y ↓ Weiß ← Y ↑ X

Power-Ups:

Im Options-Bildschirm des leichten Schwierigkeitsgrades müsst Ihr die nachfolgende Tastensequenz benutzen. Das Sega-Logo verwandelt sich in eine Polygon-Dame. Jetzt könnt Ihr im Episoden-Menü Power-Ups auswählen, indem Ihr diese Tasten drückt: **B** für den roten Laser, **Schwarz** für Raketen, **Y** für Schnellfeuer- und **Weiß** für Distanzschüsse.

↑ X → Y ↓ Weiß ← Y ↑ X

Für Drachenpuristen:

Nur der Drache ohne Reiter durchflattert die Level, wenn Ihr an den oben beschriebenen Cheat noch diese Kombination anhängt. Allerdings müsst Ihr mit diesem Code mit den aufschaltbaren Waffen auskommen, Bonuswaffen gibt's nicht.

← ← → → ↑ ↓ ↑ ↓ L R

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Cheatmenü:

Das Cheatmenü stattet Euch zwar mit mächtigen Privilegien wie Unverwundbarkeit oder Level-Warp aus, nimmt Euch aber gleichzeitig die grundlegendste Motivation von "Baldur's Gate: Dark Alliance": das Aufleveln. Wenn Ihr aber die Effektivität Eures Wahlheroen in späteren Leveln austesten oder einfach entspannt durch die routiniert inszenierten Fantasy-Gestade wandern wollt, seid Ihr mit dem Schummel-Modus gut beraten. Haltet während des Spiels die **L**-Taste fest, die **R**-Taste nur leicht gedrückt und benutzt zusätzlich den unten angegebenen Cheat. Mit **Start** kommt Ihr nach korrekter Eingabe, die von Eurer Spielfigur stimmgewaltig bestätigt wird, in das Menü.

Y + A + linker Analogstick nach rechts

NBA 2K3

Cheatmenü:

Im Options-Menü wählt Ihr 'Gameplay' aus. Haltet das **Digi Pad** ← und gleichzeitig den **Linken Analogstick** →. Jetzt drückt Ihr **Start**. Im Options-Menü ist jetzt die 'Codes'-Abteilung freigeschaltet. Hier könnt Ihr Codewörter aus der unten stehenden Liste eingeben. Achtet darauf, alles groß zu schreiben.

Bonusteams
MEGASTARS
Schwarzweiß-Grafiken
DUOTONE
Müll in den Straßen (nur draußen)
SPRINGER

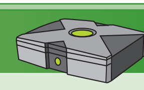
Einfacher 'Lay Up':

Wenn Ihr beim Dunking in der Luft seid, müsst Ihr die ■ -Taste drücken, um einen 'Lay Up' auszuführen.

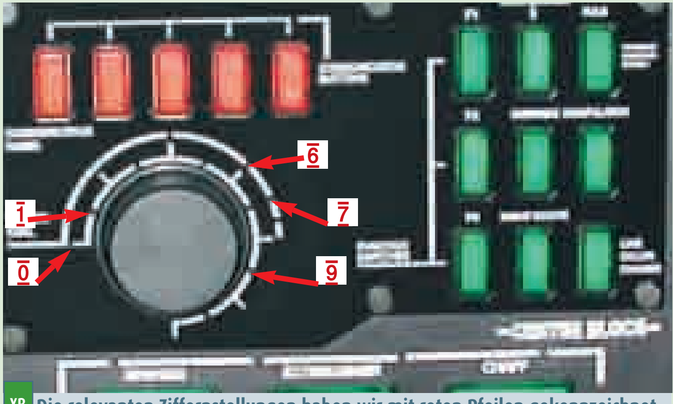


PS2 Wer beim Spitzensport noch so gucken kann, der kennt alle Tricks!

STEEL BATTALION



Die geheime Frequenz:
"Steel Battalion" wird wohl auf absehbare Zeit den Rekord für den gewaltigsten Controller inne haben. Auch die Schummelabteilung von Capcom ist sich dem Trend zur Superlative bewusst und entwickelte einen Cheat zur gigantischen Mech-Schlacht, der an Komplexität dem Umgang mit dem Controller in nichts nachsteht. Der Effekt des Cheats ist allerdings simpel und durchschlagend: Ihr dürft alle Missionen im 'Free Mission'-Modus anwählen und alle VT-Modelle steuern. Um den Cheat auszuführen, müsst Ihr Euch zunächst das auf unserem Foto abgebildete Tuning-Rad für die Sender-Frequenzen genauer ansehen. Insgesamt zwölf Frequenzen lassen sich durch ein Drehen am Rad differenzieren. Für den Cheat braucht Ihr die Frequenz-Stellungen 0, 1, 6, 7 und 9 – prägt Euch deren Position auf dem Rad genau ein. Jetzt müsst Ihr, ähnlich wie bei einem Tresorrad, eine Zahlenkombination mit Hilfe des Rades eingeben. Dreht dazu den Knopf auf die Stellung mit der richtigen Ziffer (siehe Bild), wartet genau eine Sekunde, dreht ihn auf die Position der nächsten Ziffer, wartet wieder eine Sekunde und so weiter. Die geheime Kombination findet Ihr am Ende dieses Absatzes. Lasst Euch von eventuellen Fehlversuchen nicht entmutigen. Der Cheat funktioniert wirklich! Es erfordert nur etwas Übung, das Timing der Sekundenpause zwischen den Eingaben und das exakte Drehen des Frequenz-Tuners in Einklang zu bringen.
Die geheime Frequenz lautet:
1-9-7-9-0-9-0-6



XB Die relevanten Ziffernstellungen haben wir mit roten Pfeilen gekennzeichnet. Dorthin müsst Ihr das Rad während der Eingabe des Cheats drehen. Ein weiterer Trick ist der Pause-Modus: Zieht einfach das Controller-Kabel von der Xbox ab!

▪▪▪ MAN!AC ▪▪▪ Faxabruf

Ausgewählte Komplettlösungen bieten wir im Faxabruf (1,86 €/Min) an. Wie Ihr Faxabruf-Dokumente empfangt, erklärt die Anleitung Eures Faxgeräts.

Aggressive Inline (1 Seite)	0190/829076201
Blood Omen (8 Seiten)	0190/829076202
Drakan (8 Seiten)	0190/829076211
Final Fantasy 10 (2 Seiten)	0190/829076203
Gran Turismo Concept (2 Seiten)	0190/829076212
Lost Kingdoms (2 Seiten)	0190/829076215
Munch's Oddysee (6 Seiten)	0190/829076204
Pikmin (2 Seiten)	0190/829076205
Ratchet & Clank	0190/829076218
Shenmue (5 Seiten)	0190/829076206
Soul Reaver (4 Seiten)	0190/829076207
Spiderman (2 Seiten)	0190/829076208
Splinter Cell	0190/829076219
Super Mario Sunshine (6 Seiten)	0190/829076216
Tekken 4 (2 Seiten)	0190/829076217
Turok Evolution (2 Seiten)	0190/829076213
Virtua Fighter 4 (7 Seiten)	0190/829076209
V-Rally 3 (2 Seiten)	0190/829076210

RESIDENT EVIL ZERO

Zusätzlicher Slot:
Seid Ihr in der Haut von Billy unterwegs, dann versorgt Euch mit der gesamten Pistolenmunition für beide Charaktere und haltet Rebeccas Knarre geladen. Jetzt steht Euch ein freier Slot zur Verfügung.

DOOM 2

Cheat-Apokalypse:
Auch am Ende aller Zeiten wird man sich irgendwie durchmogeln können. Im zweiten Teil von id-Softs Endzeit-Shooter ist dies zumindest mit einer Handvoll Cheats möglich. Drückt während des Spiels einfach **Start** und haltet in der Spielpause die Tasten **L** und **R** gedrückt. Jetzt dürft Ihr einen der folgenden Cheats eingeben. Es ist möglich, Cheats zu kombinieren. Den 'God Mode' könnt Ihr allerdings nur per Cheat wieder deaktivieren.

God Mode
A A B A A A A A
God Mode ausschalten
A A B A B B B B
Computer-Karte
B A A A A A A A
Strahlenanzug
B B A A A A A A
Unverwundbarkeit
B B B A A A A A
Berserker-Modus
B A B A A A A A
Alle Waffen, Items und Schlüssel
A B B A A A A A

PLAYSTATION 2 – GAMEBUSTER CODES

Wirkung	Code
KINGDOM HEARTS	
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E
	EE8D0A96 BCA99C80
unendlich Munition	DEBE5D82 BCAA2122
alle Trinities verfügbar	DEBFA586 BBA89A82
alle Dalmatiner	FEBFA3EB BCA99B82
	DEBFA3EA BBA89A82
	DEBFA3F6 BBA89A82
	DEBFA3F0 3BA89A82
Die anderen Codes nicht benutzen, wenn Sora allein unterwegs ist!	
Sora unendl. Kampf-HP	FE4C9EEA BCA99BE6
Sora unendl. Kampf-MP	FE4C9EF2 BCA99BE6
Slot 2 unendl. Kampf-HP	FE4C9DD6 BCA99BE6
Slot 2 unendl. Kampf-MP	FE4C9DDE BCA99BE6
Slot 3 unendl. Kampf-HP	FE4C9C32 BCA99BE6
Slot 3 unendl. Kampf-MP	FE4C9C3A BCA99BE6
Gummischiff unendl. Munition	FEE42B6E BCA99B82
Gummischiff unendl. Energie	FEE42B76 BCA99B82
Codes für Sora	
unendlich Natsch Natsch	FEBFBAF5 BCA99B19
maximale HP	FEBFBAF4 BCA99B19
unendlich MP	FEBFBAF7 BCA99BE6
maximale MP	FEBFBAF6 BCA99BE6
maximale AP	FEBFBAF1 BCA99BE6
maximale Kraft	FEBFBAF0 BCA99BE6
maximale Verteidigung	FEBFBAF3 BCA99BE6
maximale Erfahrung	DEBFB9AE BC413102
max. Accessory Slots	FEBFA7B2 BCA99B8B
maximale Item-Slots	FEBFB995 BCA99B8F
alle Sprüche	DEBFB95A BBA89A82
Jungel-Schlüssel	FEBFD54F BCA99B84
drei Wünsche	FEBFD54E BCA99B84
Krabbenschere	FEBFD54B BCA99B84
Kürbiskopf	FEBFD548 BCA99B84
Feenharfe	FEBFD549 BCA99B84
Wunschstern	FEBFD552 BCA99B84
Spellbinder	FEBFD555 BCA99B84
Metall Chocobo	FEBFD556 BCA99B84
Olympia	FEBFD554 BCA99B84
Lionheart	FEBFD557 BCA99B84
Lady Luck	FEBFD553 BCA99B84
Göttliche Rose	FEBFD54A BCA99B84
Eidhalter	FEBFD551 BCA99B84
Ultima Weapon	FEBFD55D BCA99B84
Welten freischalten	
Traverse Town	FEBF9BDE BCA99B87
Wunderland	FEBF9BD9 BCA99B87
Olympus Kolloseum	FEBF9BD8 BCA99B87
Tiefer Dschungel	CEBF9AF8 BCA98B81
	FEBF9BDB BCA99B87
Agrabah	FEB69BE5 BCF99EB1
Halloween Town	FEBF9BE5 BCA99E87
Monstro	CEBF9AFA BCA99B7F
	FEBF9BE0 BCA99B87
Atlantica	FEBF9BE4 BCA99B87
Nimmerland	FEBF9BE7 BCA99B86
Holl Bastian	CEBF9A85 BCA99B7F
	FEBF9BE6 BCA99B87
Ende der Welt	CEBF9A84 BCA99B63
	FEBF9BE1 BCA99B86
THE SIMS	
Master Code	0E3C7DF2 1853E59E
	EEAB1B22 BCDC7632
Objekte, Skins, Zweispieler-Modi freischalten	DEA9003A BCA99B84
Play The Sims freischalt.	DEA900C2 BCA99B84
Party Motel freischalten	DEA900C6 BCA99B84
alle Objekte frei	DEA90032 BCA99B84
nie Hunger	DEA42B12 BCA99B83
immer bequem	DEA42B0A BCA99B83
immer höflich	DEA42B1E BCA99B83
	DEA42B1A BCA99B83
immer hygienisch	DEA42B2E BCA99B83
	DEA42B2A BCA99B83
gute Blasenkontrolle	DEA42B36 BCA99B83
	DEA42B32 BCA99B83
große Köpfe	DEA900E2 BCA99B84
keine Balken	DE828516 BF899B8B
	DE828512 BCA99B83

Die Sims

Playstation 2

PLAYER'S GUIDE

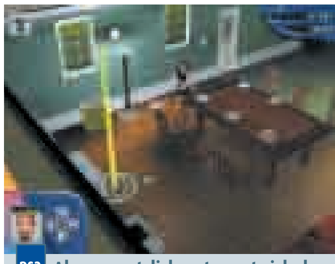
Mit wichtigen Überlebenstipps und Missionsbeschreibungen zur sechsteiligen Kampagne lotsen wir Euch durch 'Ein Leben von A-Z'. *ts*

Allgemeine Tipps

- Verbessert Eure Kochkünste, um auch bei mieser Laune ein Festessen zu kochen. Zubereitete Mahlzeiten können noch nach drei bis vier Stunden gegessen werden, dann kommen aber die Fliegen und es heißt: Abspülen.
- Kauft aufgebohrte Versionen Eures Inventars, denn damit können Eure Sims schneller Fähigkeiten steigern.
- Wascht Euch nach dem Toilettengang immer die Hände! Das wirkt sich positiv auf Eure Hygiene aus.
- Feuermelder und Alarmanlage kosten Geld, helfen aber im entscheidenden Moment. Bei Bränden rückt die Feuerwehr schneller an und bei Einbrüchen winken sogar Prämien, wenn die Verbrecher Alarm auslösen und geschnappt werden.
- Ein Dienstmädchen ist unerlässlich – die Kosten von 10 Dollar pro Stunde zahlen sich mit wertvoller Zeit aus und Ihr könnt Euch um die 'wichtigen' Dinge des Lebens kümmern.

Ein Leben von A bis Z

In dieser Kampagne übersteht Ihr in sechs Missionen schwierige Alltagssituationen. Wenn Ihr alle Ziele erreicht, winkt das nächste Level. Belohnungen schaltet Ihr durch Erfüllung verschiedener Ziele frei.



PS2 Als unersetzlich entpuppt sich das fleißige Dienstmädchen.

1. Geld von Mama

Leiht Euch 800 Dollar von Mama
Die Moneten könnt Ihr nur von einer glücklichen Mutter leihen. Dazu müsst Ihr aber den kompletten Haushalt übernehmen und ihr Komplimente machen. Bei guter Laune sahnt Ihr am besten gleich mehrmals hintereinander ab.

Macht Euer erstes Essen
Um die Küche nicht in Flammen aufgehen zu lassen, lest zuerst ein Kochbuch, um Eure Zubereitungskünste um mindestens einen Punkt (besser zwei) zu steigern. Fortan solltet Ihr auch immer für Mama kochen.

Repariert den Fernseher
Auch hier solltet Ihr zuerst ein Mechanik-Buch lesen, um nicht als Grillhähnchen zu enden.

Erhaltet den Wert des Hauses
Haltet dazu den Haushalt in Ordnung.

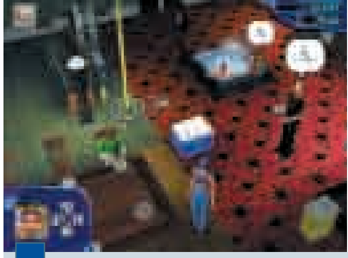
Sucht Euch einen Job
In der Zeitung (wird vors Haus geliefert) findet Ihr jeden Tag allerlei Angebote.

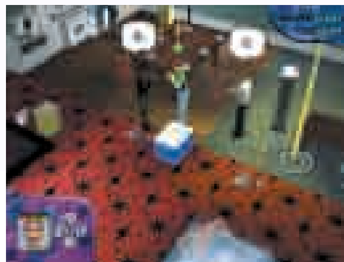
Zahlt anfallende Rechnungen
Die unliebsamen Zettel flattern nach drei Tagen in den Briefkasten.

Tipps
Lasst Euch Zeit, um Eure Kochkünste und mechanischen Fähigkeiten zu verbessern. Später erweisen sie sich als überaus nützlich.
Verkauft Mamas Inventar, um schneller an Geld zu kommen.

2. Das wahre Leben

Räumt das Haus komplett auf
Erledigt die Arbeit zuerst, solange Euer Sim noch gute Laune hat.





PS2 'It's Party-Time': Bietet Euren Gästen immer genug zu essen und eine Bademöglichkeit (links). So flirtet es sich gleich doppelt so gut (rechts).

Repariert alle kaputten Geräte
Hier zahlt es sich aus, wenn Ihr im vorigen Level mechanische Fähigkeiten gesteigert habt.

Steigert den Wert des Hauses
Kauft neues Inventar, tapeziert die Bude neu oder baut an (solang es das Budget erlaubt).

Steigt auf Karriere-Stufe zwei
Um aufzusteigen, solltet Ihr immer gut ausgeruht und fröhlich zur Arbeit gehen.

Steigt auf Karriere-Stufe drei
Dazu benötigt Ihr einige Fähigkeiten, die auf dem Status-Bildschirm gelb markiert werden.

Tipp
Räumt zuerst alles auf, wischt das Bad und fegt die Küche, um das Dienstmädchen freizuschalten, das Euch die lästige Arbeit ab sofort abnimmt. Repariert Ihr alle Gegenstände, schaltet sich der Reparatur-Service frei. Per Telefon könnt Ihr die Gehilfen einstellen.

3. Party Stürmer

Steigt auf Karriere-Stufe vier
Wiederum benötigt Ihr einige Fähigkeiten, die auf dem Status-Bildschirm gelb markiert werden.

Steigt auf Karriere-Stufe fünf
siehe oben

Steigert den Wert des Hauses
Wie in der vorigen Mission richtet Ihr dazu Euer neues Heim hübsch ein.

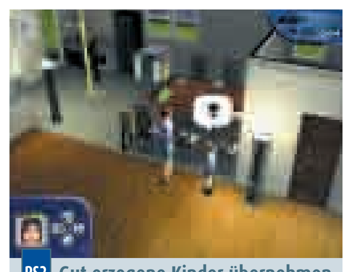
Schmeißt eine wilde Party
Erledigt alle anderen Aufgaben, bevor Ihr zum Hörer greift, um die Party zu starten. Lasst Dagobert Burger grillen und stellt den Whirlpool ins Wohnzimmer. Begrüßt dann die Gäste, greift Euch einen Burger und geht in den Pool – die Gäste folgen Euch.

Verdrückt Euch mit einem Freund von der Party
Steigert die Sympathie zu einer Person auf über 80. Dazu solltet Ihr mehrmals Partys steigen lassen und die auserkorene Figur immer wieder anrufen, bis derjenige zum Familienfreund wird. Fragt dann, ob Ihr bei ihm einziehen könnt.

Tipps
Kontakte knüpfen sich besser, wenn Euer Charakter ausgeruht und ausgeglichen ist (überall mittlere bis gute Werte) – das gilt besonders für Partys. Im Notfall bleibt Ihr mal einen Tag zu Hause und geht nicht zur Arbeit. Aber Vorsicht: Zwei Fehltage führen zur sofortigen Kündigung und dem 'Game Over'.

4. Aufgestylt

Erhöht den Wert des Hauses
Kauft Euch am besten Freizeitgeräte, wie Laufband oder Computer, um den


PS2 Gut erzogene Kinder übernehmen auch mal Hausarbeit.

Hauswert zu steigern und Eurem Sim ein wenig Abwechslung zu bieten.

Steigt auf Karriere-Stufe sechs

Steigt auf Karriere-Stufe sieben

Schmeißt eine wilde Party
Richtet Eure Wohnung gemütlich ein, bis Stefans Anruf grünes Licht für Partys gibt. Lehrt Eurem Zimmernachbar das Kochen, damit er auch Arbeiten erledigen kann.

Versucht bei einem Gast zu punkten
Hier müsst Ihr den Partner fürs Leben gewinnen. Redet mit Eurer Angebeteten/Eurem Angebeteten oft und ladet ihn/sie häufig ein, bis sich der Sympathiewert auf 90 erhöht. Dann flirtet Ihr bis 100 und macht auf einer Party schließlich den Antrag ('Versuchen und Punkten').

Tipps
Die Gratwanderung zwischen Karriere und Beziehung führt zu ständigem Zeitmangel. Ladet regelmäßig Freunde ins Haus ein oder redet mit ihnen am Telefon, um auch der Karriere einen Schubs zu geben.

5. Wer liebt Dich, Baby?

Erhöht den Wert des Hauses

Steigt auf Karriere-Stufe acht

Steigt auf Karriere-Stufe neun

Heiratet erneut, wenn Euer Partner wegläuft
Bei allen vier Aufgaben gelten die obigen Regeln.

Setzt zwei Babys in die Welt
Dazu müsst Ihr nur Eure/n Partner/in küssen (ja, so einfach!).

Kümmert Euch um das Baby
Füttert den Kleinen regelmäßig und singt ihm öfters etwas vor. Vernachlässigt das Balg nicht, sonst wird es vom Jugendamt geholt.

Kümmert Euch um das zweite Baby
Doppelter Nachwuchs – doppelter Stress.

Schickt Eure Kinder in die Schule
Schickt Eure Zöglinge regelmäßig per Schulbus in die Schule. Gute Laune wirkt sich auf bessere Noten aus.

Tipps
Bevor sich die Familie vergrößert, solltet Ihr unbedingt mehrere Badezimmer einrichten, um gerade morgens nicht in Zeitnot zu geraten. Ebenso solltet Ihr zwei Kinderzimmer einrichten. Ein großer Esstisch ist auch nicht zu vernachlässigen. Ein Ehepartner sollte immer zu Hause bleiben und sich um die Kinder kümmern. Babys schreien fast immer und brauchen Zuneigung – es sei denn, sie schlafen endlich einmal. Bewältigt Ihr den Stress mit dem Baby nicht, gibt es einen Trick: Verschiebt die Kinderwiege immer zum Aufenthaltsort Eurer Sims. So spart Ihr Euch lange Wege zu Eurem Schreihals. Sobald das erste Baby zum Kind wird, könnt Ihr es neue Fertigkeiten lehren. Die werden auch dringend für das folgende zweite Baby benötigt!

6. Der letzte Simoleon

Steigt auf Karriere-Stufe zehn

Schickt Eure Kinder auf eine höhere Schule
Dazu muss Euer Nachwuchs sehr gute Noten nach Hause bringen. Schickt ihn deshalb nur ausgeruht und satt in die Schule. Außerdem kostet der Spaß noch 1.500 Dollar pro Kind.

Spart Euch 20.000 Dollar, um mit einer Jacht in Rente zu gehen
Das sollte bei einem guten Job kein Problem darstellen.

Veranstaltet eine letzte Party
Zuvor erholt Ihr Euch ausreichend und sorgt für genug Essen, bevor Ihr Gäste einladet. Nach dem Dinieren schickt Ihr Eure Gäste in den großen Pool.

Bekommt ein neues Baby
Dies passiert nur, falls eines Eurer Kinder auf der Militärschule landet.

Belohnungen

Belohnung	Aufgabe / Ziel
Level 1: Geld von Mama	
Duftspender	Kocht das erste Essen
Spiegel der Eitelkeiten	Repariert den Fernseher
Laufband	Nehmt einen Job an
Das Museum	(Level für zwei Spieler) Leiht Euch 800 Dollar von Mama
E-Gitarre	Vollendet alle Aufgaben innerhalb 24 Stunden Spielzeit
Level 2: Das wahre Leben	
Dienstmädchen	Räumt das Haus komplett auf
Mechaniker	Repariert alle kaputten Sachen
SchlürfUndRülps-Kühler	Steigt auf Karriere-Stufe zwei
Teppanyaki Tisch	Steigt auf Karriere-Stufe drei
Insektenkontrollsystem	Steigert den Wert des Hauses
Haus der Bruderschaft	(für zwei Spieler) Erreicht alle obigen Ziele
Familienwappen	Vollendet alle Aufgaben innerhalb vier Tagen Spielzeit
Level 3: Party Stürmer	
Strip Poker Tisch	Steigt auf Karriere-Stufe vier
Spa-System	Steigt auf Karriere-Stufe fünf
Baumschaukel	Steigert den Wert des Hauses
Das Motel	(für zwei Spieler) Schmeißt eine erfolgreiche Party
Der Park	(für zwei Spieler) Grüßt Bodo und gebt ihm was zu essen
Kopf im Krug	Vollendet alle Aufgaben innerhalb acht Tagen Spielzeit
Level 4: Aufgestylt	
Akustik-Dusche	Steigt auf Karriere-Stufe sechs
Schnitzblock	Steigt auf Karriere-Stufe sieben
Liebesbett	Steigert den Wert des Hauses
Club Abhi	(für zwei Spieler) Schmeißt eine erfolgreiche Party
Der Park	(für zwei Spieler) Grüßt Bodo und gebt ihm was zu essen
Mega-Jukebox	Vollendet alle Aufgaben innerhalb acht Tagen Spielzeit
Level 5: Wer liebt Dich, Baby?	
Sandkasten	Zieht das erste Baby zum Kind auf
Rasensprinkler	Zieht das zweite Baby zum Kind auf
Haus d. Dienstmädchens	(für zwei Spieler) Steigt auf Karriere-Stufe acht
Zwei neue Pools	Steigt auf Karriere-Stufe neun
Der Park	(für zwei Spieler) Grüßt Bodo und gebt ihm was zu essen
Bärenfellteppich	Vollendet alle Aufgaben innerhalb acht Tagen Spielzeit
Level 6: Der letzte Simoleon	
Affenbutler	Schickt beide Kinder auf eine höhere Schule
Der Park	(für zwei Spieler) Grüßt Bodo und gebt ihm was zu essen
Nashorn-Trophäe	Vollendet alle Aufgaben innerhalb acht Tagen Spielzeit


PS2 Nachkommen brauchen neben Zuneigung auch Platz. Installiert deshalb zwei Kinderzimmer und mindestens zwei Badezimmer – sonst ist Streit vorprogrammiert.





Gamecube

Mortal Kombat Deadly Alliance

Die besten Tipps & Tricks

Mit den vielen Extras, dem ausgefallenen Kampfsystem und der ständig wechselnden Tastenbelegung erfordert "Mortal Kombat Deadly Alliance" viel Prügelroutine. MAN!AC erklärt Euch, wie Ihr schnellstmöglich die wichtigsten Extras freischaltet und die Spezialattacken clever einsetzt.

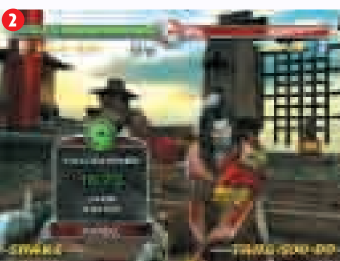
Wundersame Geldvermehrung

Um die vielen Kämpfer, Arenen, Klamotten und weitere Geheimnisse freizuspielen, braucht Ihr Münzen in je sechs Farben, je rund 40.000 Stück: Diese erspielt Ihr entweder mühsam in Missionen und Turniersiegen oder Ihr nützt einfach den folgenden Trick. Erstellt zwei Spielerprofile und schnappt Euch für beide ein paar Münzen in jeder Farbe. Dann wechselt Ihr in den VS-Modus und aktiviert die beiden Profile. Drückt in der Auswahl nun auf beiden Controllern die R(2)-Taste und setzt eine beliebige Münze als Preisgeld aus, achtet dabei auf die Soundeffekte. Wählt je einen Helden und lasst im folgenden Match einen der beiden gewinnen. Wieder in der Auswahl drückt Ihr nun für Profil-1 die R(2)-Taste, damit die "Wager"-Schrift 1 erscheint. Nun könnt Ihr blind Münzen setzen: Mit → wechselt Ihr die Farben, Onyx, Jade, Rubin, Gold, Platin und Saphir. Drückt nach ↑, dann hört Ihr wie die Münzen aufs Siegerkonto purzeln. Mit R(2) schaltet Ihr zurück in die Auswahl, dann besiegt Ihr Profil-2: Ihr gewinnt das Preisgeld, ohne dass Profil-2 Münzen verliert! Wer diesen Trick wiederholt und die beiden Profile abwechselnd abräumen lässt, vervielfacht jede Runde den Gewinn 2.

Die wichtigsten Geheimnisse

Jetzt schwimmt Ihr in Moneten, Zeit für einen Einkaufsbummel: In der Gruft entdeckt Ihr 667 Gräber, die Ihr gegen Münzen öffnet. Damit Ihr zwischen den unzähligen Skizzen und Artworks die wichtigen Kämpfer, Kostüme und Arenen findet, haben wir sie in drei Tabellen für Euch zusammengestellt. Mit der Buchstabenkombination findet Ihr die Särge in Sekunden 3. Die beiden geheimen Schläger Blaze und Mo Kap erscheinen erst, wenn Ihr die 218 Missionen des Konquest-Modus erledigt habt: Um sie zu steuern geht Ihr in der Auswahl auf Raiden oder Cyrax und drückt ↓ + Start. Für Mo Kap braucht Ihr außerdem den Sarg YP.





PS2 Drückt auf einem Pad die R(2)-Taste und setzt nach Gehör Münzen (links). Nach dem Sieg kassiert Ihr Preisgeld, ohne dass der zweite Spieler selbiges verliert.

Vielseitige Special-Manöver

Die Belegung der vier Feuertasten ändert sich je nach Kampfstil, aber die zwei individuellen Special-Moves jedes Kämpfers klappen immer. Es gibt vier Varianten und MAN!AC verrät, wie Ihr sie am besten einsetzt.

Attacken: Mit Spezialschlägen wie Jonnys Uppercut oder Sub-Zeros kalte Schulter vermöbelt Ihr einen benommenen Gegner oder schließt eine Combo ab. Ins Leere gehen dürfen diese Manöver nicht, denn anschließend seid Ihr für eine Sekunde ohne Deckung. Merkt Euch besonders die Specials mit hoher Reichweite wie Sonyas Sprungkick, damit könnt Ihr entfernte Gegner überraschen.

Betäuber: Der Gegner taumelt benommen und ist für wenige Sekunden Euren Attacken hilflos ausgeliefert. Betäuber richten kaum Schaden an, Ihr könnt anschließend aber in aller Ruhe eine kräftige Combo ansetzen. Deshalb gehören Scorpions Speer und Sonyas Todeskuss 4 zu den wirkungsvollen Manövern.

PS2 Mit dem 'Todeskuss' spuckt Sonya dem Gegenüber pinke Giftwolken ins Gesicht, die ihn für zwei Sekunden betäuben – setzt mit Sprungkicks nach!

Geheime Kämpfer

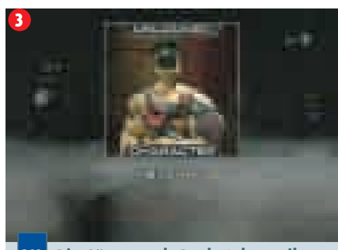
Name	Grab	Kosten
Nitara	TI	4200 Gold
Drahmin	UR	6500 Saphir
Hsu Hao	MW	3317 Jade
Frost	IV	208 Rubin
Jax Briggs	SA	3780 Rubin
Kitana	KI	2931 Saphir
Raiden	XG	3116 Jade
Reptile	LL	3822 Gold
Cyrax	CN	3003 Platin

Versteckte Arenen

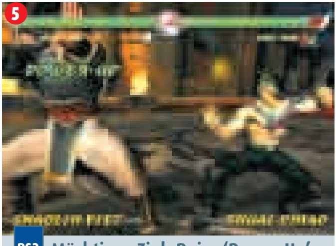
Name	Grab	Kosten
Dragonfly	WT	1400 Jade
House of Pekara	HP	2093 Onyx
Lava Shrine	II	1843 Gold
Moloch's Lair	ZD	98 Rubin
Nethership	DS	1472 Rubin
Palace Grounds	KR	4222 Saphir
Sarna Ruins	PW	2006 Saphir

Alternative Kostüme

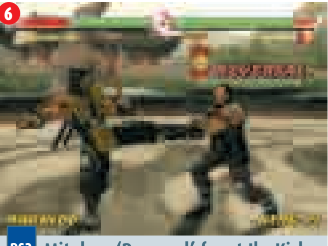
Kämpfer	Grab	Kosten
Shang Tsung	ML	1170 Gold
Bo' Rai Cho	PH	1200 Onyx
Quan Chi	AA	1556 Gold
Li Mei	KX	1406 Saphir
Scorpion	UH	1660 Jade
Sonya Blade	SH	1834 Rubin
Kenshi	YM	1435 Platin
Mavado	RD	1455 Jade
Johnny Cage	DK	1460 Rubin
Sub-Zero	YA	1999 Saphir
Kano	BD	1520 Saphir
Kung Lao	YJ	1208 Rubin
Nitara	AR	2206 Jade
Drahmin	SW	1152 Jade
Hsu Hao	QX	1518 Jade
Frost	UB	1261 Gold
Jax Briggs	ZM	1410 Rubin
Kitana	BQ	1327 Gold
Raiden	JR	1688 Rubin
Reptile	XO	1736 Saphir
Cyrax	ZW	1485 Saphir



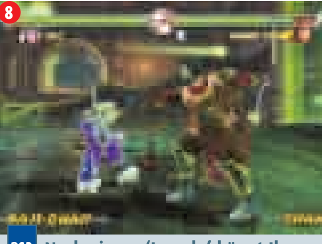
PS2 Die Särge nach Buchstabenreihen geordnet: Hsu Hao liegt in MW.



PS2 Mächtiges Ziel: Beim 'Power-Up' wächst Kung Lao auf Bildschirmgröße.



PS2 Mit dem 'Reversal' fangt Ihr Kicks und Schläge des Gegners locker ab.



PS2 Nach einem 'Impale' könnt Ihr Eure Waffe nicht mehr benutzen.

Geschosse: Shang Tsung schleudert Feuerbälle, Quan Chi Totenköpfe und Raiden Blitze. Diese Projektile kosten den Gegner nur wenig Energie, eignen sich aber hervorragend um exzessiv hüpfende Kontrahenten wieder auf den Boden zu holen. Mit Dauerfeuer zwingt Ihr flüchtende Gegner zurück an die Front.

Fallen: Zaubersprüche wie Scorpions Feuersäule treffen den Gegner überall in der Arena und hinterlassen tiefe Wunden. Allerdings braucht Ihr etwas Vorbereitungszeit, die kann der Gegner nutzen, um schnell nach vorn oder hinten auszuweichen oder eine Gegenattacke zu starten. Nützt sie deshalb nur auf Distanz.

Die Special-Taste

Anlass für Verwirrung: Der Special-Knopf startet keine persönlichen Special-Moves, sondern allerlei Ausweichmanöver, Würfe und Tricks, die sich bei einigen Kampfstilen überschneiden – hier die Varianten:

Flucht: Wenn's brenzlig wird, bringt sich z.B. Shang Tsung mit einem Flickflack und Sub-Zero mit dem Eisrutscher in Sicherheit. Falls Euer Kämpfer die Flucht beherrscht, solltet Ihr reichlich davon Gebrauch machen.

Taunt: Das Verspotten des Gegners lohnt sich in "Deadly Alliance", da sich Euer Schützling gleichzeitig etwas erholt. Ihr seid jedoch für zwei Sekunden ohne Deckung, reißt also nie im Nahkampf große Sprüche.

Wurf: Für einen Wurf oder Judogriff müsst Ihr ganz nah am Feind stehen und die Special-Taste drücken. Im Gegensatz zu anderen Prügelspielen wird das Manöver nicht variiert, wenn Ihr dem Feind in den Rücken fallt.

Power-Up: Kämpfer wie Kenshi sammeln Kraft 5 und schlagen anschließend härter zu. Dieses Manöver lässt sich nur mit Glück sinnvoll einsetzen, weil es erst bei den folgenden Schlägen Wirkung zeigt – und die müssen einen gewarnten Gegner treffen! Bereitet den Power-Up mit einem Betäuber vor, dann habt Ihr bessere Trefferchancen.

Reversal: Kommt Faust oder Fuß in Eure Richtung geflogen, drückt Ihr im selben Augenblick die Special-Taste – so fangt Ihr die Attacke ab 6 und kontert anschließend mit einem beliebigen Manöver.

Rempler: Ein überraschender Schubser tut zwar nicht weh, bringt den Gegner aber aus dem Gleichgewicht und macht ihn damit für einen Augenblick wehrlos – die optimale Eröffnung für einen schallenden Watschenwirbel.

Sidestep Swing: Auch diese Attacke klappt nur mit gezogenem Schwert, Euer Kämpfer weicht zur Seite und schwingt gleichzeitig die Klinge. Dies ist die optimale Parade 7 für einen feindlichen Kick oder Sturmangriff.

Impale: Bei der tödlichsten Attacke im Spiel stoßt Ihr dem Gegner Euer Schwert in den Leib. Dort bleibt es bis zum Ende des Kampfes stecken und kostet Euren Gegenüber laufend Energie 8 . Sub-Zero und Shang Tsung beherrschen unter anderem dieses Manöver.

Alle Todesschläge

Jeder "Mortal Kombat"-Kämpfer beherrscht einen Todesschlag, den er einsetzen kann, wenn der Schriftzug 'Finish Him!' eingeblendet wird: Unsere Tabellen zeigen Euch die Tastenbelegung der drei Konsolen und die Tastenkombinationen für die Finisher. Zwei Ausnahmen sind die geheimen Schläger Blaze und Mokap, die keine Fatalities beherrschen. Im Gegensatz zu den Vorgängerspielen gibt es keine Todesschläge, die nur in bestimmten Arenen klappen.

Arenawahl und Handicap

Ihr wollt Eure frisch ergatterte Arena besichtigen? Auf der Playstation 2 könnt Ihr im VS-Modus die Landschaft wechseln, drückt dazu vor der Kämpferwahl die R1-Taste. Mit dem L(1)-Knopf könnt Ihr Eurem Schützling außerdem ein Handicap verpassen, wenn der Gegner schwächer spielt als Ihr. *oe*



Alle Fatalities auf einen Blick

Kämpfer	Tastenkombination	Manöver
Shang Tsung	↑, ↓, ↑, ↓, A2	Soul Steal
Bo Rai' Cho	←, ←, ←, ↓, A4	Belly Flop
Quan Chi	←, ←, →, ←, A3	Neck Stretcher
Li Mei	→, →, ↓, →, A4	Super Crush Kick
Scorpion	←, ←, ↓, ←, A4	Spear Head
Johnny Cage	←, →, →, ↓, A2	Brain Ripper
Kenshi	→, ←, →, ↓, A3	Telekinetic Crush
Mavado	←, ←, ↑, ↑, A1	Kick Thrust
Sonya	←, →, →, ↓, A2	Kiss of Death
Hsu Hao	→, ←, ↓, ↓, A2	Laser Slicer
Kung Lao	↓, ↑, ←, A3	Splitting Headache
Raiden	←, →, →, →, A3	Electrocution
Reptile	↑, ↑, ↑, →, A3	Acidic Shower
Cyrax	→, →, ↑, A2	Claw Smasher
Kitana	↓, ↑, →, →, A2	Kiss of Doom
Nitara	↑, ↑, →, A1	Blood Thirst
Jax	↓, →, →, ↓, A2	Head Stomp
Kano	→, ↑, ↑, ↓, A1	Open Heart Surgery
Drahmin	←, →, →, ↓, A3	Iron Bash
Frost	→, ←, ↑, ↓, A1	Ice Shatter
Sub-Zero	←, →, →, ↓, A3	Skeleton Rip



PS2 Parade mit eleganter Drehung: Die meisten Schwertkämpfer wie Kenshi lassen offensive Gegner mit einem flinken Ausfallschritt in die offene Klinge laufen.

MANISCHER MOMENT!

Selbst faule Videospiel-Redakteure brauchen ab und an körperliche Ertüchtigung: Daher fand sich die MAN!AC-Belegschaft samt Gefolge beim zünftigen Bowling-Turnier in Augsburg ein. Dumm nur, dass unsere Kugel-Kenntnisse nicht über simples Murmeln hinausgehen, zaghafte Probewürfe hinterließen somit ernüchternde Ergebnisse. Nichtsdestotrotz wurde ebenso furchtlos wie akribisch weitertrainiert: Ulrich bestach durch seine aus der Hüfte geschossene 'Western'-Technik, Thorsten hangelte sich von einem Glückstreffer zum nächsten. Höhepunkt des Abends war aber zweifellos das Macho-Duell der Herren Schultes und Gäbel: Mit großen Tönen angekündigt, endete der Wettkampf mit einem hochspannenden Unentschieden – alle Pins blieben stehen!



Kennt sich mit Bällen aus: Olli zeigt Colin, wie's geht!

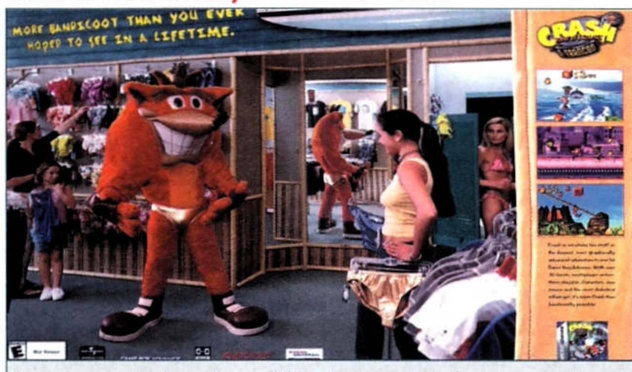
Es war einmal...

MAN!AC VOR 5 JAHREN

Grusel wohin man blickt: Im Zuge der US-Veröffentlichung von "Resident Evil 2" (hierzulande indiziert) konnten sich Nervenstarke nicht nur über einen großen Preview-Bericht zum PSone-Schocker, sondern auch über den ersten Teil eines riesigen Posters freuen. Zudem wagten wir einen furchteinflößenden Blick in die Konsolen-Vergangenheit des Horror-Genres. Während die Import-Sektion mit "Final Fantasy Tactics" sowie "Panzer Dragoon Saga" echte Perlen vorweisen konnte, fiel die PAL-Auswahl unspektakulär aus. Information ohne Ende lieferte dagegen der Artikel über die zehn größten Spiele-Hersteller. Für den (im Rückblick) traurigen Höhepunkt sorgte schließlich Segas Ankündigung eines Dreamcast-Handhelds.

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Sexy Beutelratte ohne Schamgefühl: Für seinen aktuellen GBA-Auftritt zeigt Crash Bandicoot viel blankes Fell und wirbt im knappen Gold-Tanga. Auf der Rückseite posiert Vivendis Hüpfheld gar im Stil eines erotischen Playboy-Centerfolds – aus Pietätsgründen wollen wir hier auf Einzelheiten verzichten.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Leitender Redakteur: Colin Gäbel (cg)
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thorsten Küchler (tk) • Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Thomas Stuchlik (ts), David Mohr (dm)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)
Abo-Service: 089/85709227
E-Mail: maniac@pan-adress.de

Nachbestell- & Abo-Service
Für Nachbestellungen und Abo bitte die Coupons auf Seite 37 verwenden.

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Enter the Matrix" © Infogrames
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.
IVW

NEXT TIME 5/2003

erscheint am 2. April

Kein Scherz, auch im April will der Software-Nachschub nicht enden: Besonders Fantasy-Freunde mit viel Freizeit kommen in der nächsten Ausgabe auf ihre Kosten, wird doch der Import-Teil von einer PS2-Rollenspielparade dominiert. Neben Namcos **Xenosaga Episode 1** (Bild) nehmen wir noch Teil 5 von **Breath of Fire**, das mit Spannung erwartete **Star Ocean 3** und Bandais **.hack** ausführlich unter die Lupe. Zur Ablenkung gönnt sich Colin einen Trip nach Berlin: In Deutschlands Hauptstadt soll er sich nicht nur **Vivendis** kommende Konsolen-Hits zu Gemüte führen, sondern auch bei der **Games Academy** die Schulbank drücken und Euch einen detaillierten Einblick in die einzigartige Ausbildungsstätte geben. Der Rest des MAN!AC-Teams wartet unterdessen auf den verspäteten Test zu **Primal** und ergötzt sich an der PAL-Fassung des Spanner-Sports **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball**. Wesentlich ruppiger geht's letztlich bei Capcoms **Chaos Legion** zu.



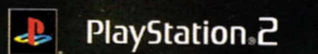
INSERENTEN

Acclaim	23
ACME	53
Activated	44,45
Activision	25
Capcom	6,7,4. US
Fairplay Games	63
Game Castle	47
Game Center	63
Game Press	61
Infogrames	3. US
Konami	2. US
Mann Media	59
Media Attack	49
Media Games	55
Nintendo	11
Play Off	59
Primal Games	77
Spielraum	63
Spirit	33
THQ	41
Tradelink	83
Ubi Soft	15

GAME BOY ADVANCE













AB 06.03.2003 IM HANDEL.

www.zapper-games.com










"WER IST COOLER ALS CLINT EASTWOOD UND SOLID SNAKE ZUSAMMEN? GANZ GENAU, DANTE."
GAMEPRO 3/03
© CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
DEVIL MAY CRY 2
DAS BÖSE IN BIBLISCHEM AUSMASS
CAPCOM
devilmaycry2.co.uk
DIESEL
PlayStation 2